БЕЛАЯ КНИГА УРАЛА

SAVAGE WORLDS FAN!

Творческая группа

ДРУГАЯ ВОЙНА

КРАСНАЯ ЗЕМЛЯ

Игровое издание для досуга, предназначено для лиц старше 16 лет
В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года
маркируется знаком «16+»

БЕЛАЯ КНИГА УРАЛА

игровой модуль Красной Земли

АВТОР: Максим Вайгель
ОФОРМЛЕНИЕ: Елена Вайгель
РЕДАКТОР: Герман Усов

Книга включает в себя ряд художественных и технических материалов, необходимых для проведения игры.
Данный продукт не предназначен для коммерческого использования. Любое использование данного продукта в коммерческих целях является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность согласно действующему законодательству Российской Федерации.

В книге использованы плакаты, фотографии и иллюстрации, полученные из различных открытых интернет-источников. Также в оформлении использованы картины А. Намокова, А. Андреева, А. Визеля, М. Солберга, Н. Архипова, Г. Момина, Е. Вайгель и фотоработы С. М. Прокудина-Горского

В игре использованы правила 1-й редакции Правил «Красной Земли», 2-й редакции «Дневника Авантюриста» , а также ряд авторских Правил.

Внимание!

«Красная Земля» - это игровое издание для досуга. Все события и персонажи являются порождением фантазии авторов, совпадения с историческими фактами и фигурами случайны или являются плодом художественного переосмысления истории реального мира. Игра не ставит своей целью оскорбить читателей по политическим, религиозным или любым другим мотивам.

ОГЛАВЛЕНИЕ

От авторов 3

Книга 1: Степные Всадники

Пролог: Знакомство с Екатеринбургом 5
Глава 1: Ход конем 7
Глава 2: Сильное колдунство 8
Глава 3: К своим!..... 9
Глава 4: Чапай не нужен! 12
Глава 5: Хлебное дело 15
развилка: суровый челябинский гамбит 15
развилка: степные ушкуйники 18
Глава 6: Сектантство и эскапизм 20
Глава 7: Кур - в ощип! 21
Глава 8: Лабиринт 24
Глава 9: Конец атамана Зеленого 26
Глава 10: Не время для полетов 28
развилка: не взлетит 29
развилка: гибель Чапаева 30
Эпилог 30

Книга 2: Город Бесов

Пролог: Знакомство с Екатеринбургом 32
Глава 1: Тень цареубийцы 34
Глава 2: Путь в Белый Замок 36
Глава 3: Дорога дорога в горах 37
Глава 4: Старец и принцесса 38
Глава 5: Полет стрекозы 42
Глава 6: Шутов хоронят за кулисами 46
Глава 7: Холодный след 48
развилка: сияние Севера 50
развилка: военная хитрость 51
Глава 8: Каменный мир 53
Глава 9: Святой Грааль 58
Глава 10: Последняя битва 63
Эпилог 66
Бестиарий 67
Карта Центрального Урала..... 69
Карта Южного Урала 70

Друзья!

Творческая группа «Другая Война» представляем Вам Белую Книгу Урала - сборник сюжетных зарисовок для игрового мира Красной Земли. Данная книга включает в себя две кампании за Белое Движение на территории Уральской Народной Республики и в сопредельных регионах.

В основе данной книги лежит игровая система «Дневник Авантюриста» (2-я редакция), потому для полноформатной игры Вам понадобится копия этой книги. Также желательно иметь в наличии основную книгу Правил Красной Земли и бесплатное региональное приложение «Урал: Земля Людей». Непосредственно для игрового процесса понадобится набор кубиков (от d4 до d12), колода игральных карт (54 листа) и фишки как минимум двух разных цветов.

Игровые кампании данной книги подразумевают игру за Белых (см. основную книгу Правил Красной Земли), но это вовсе не означает, что все игровые персонажи должны принадлежать только лишь к этому Движению. Так, в кампании «Степные Всадники» допускается игра за персонажей Чёрного и Зелёного Движений, а в кампании «Город Бесов» - за представителей Зелёного и Красного Движений. Важный момент в том, что в случае успешного прохождения любой из кампаний именно в сторону Белого Движения произойдёт смещение баланса сил, существующего в мире Красной Земли на 1922 год.

В кампании «Город Бесов» для игроков может быть доступна игра за КомКон (полное название данной спецорганизации УрНР - «Комиссариат по Контролю паранаучных проявлений»). КомКон на является организацией, заангажированной за то или иное Движение, его глобальная задача - сохранение баланса сил и недопущение победы любого из Движений, а локальная - борьба с паранаучными проявлениями, вредоносными для мирных граждан УрНР.

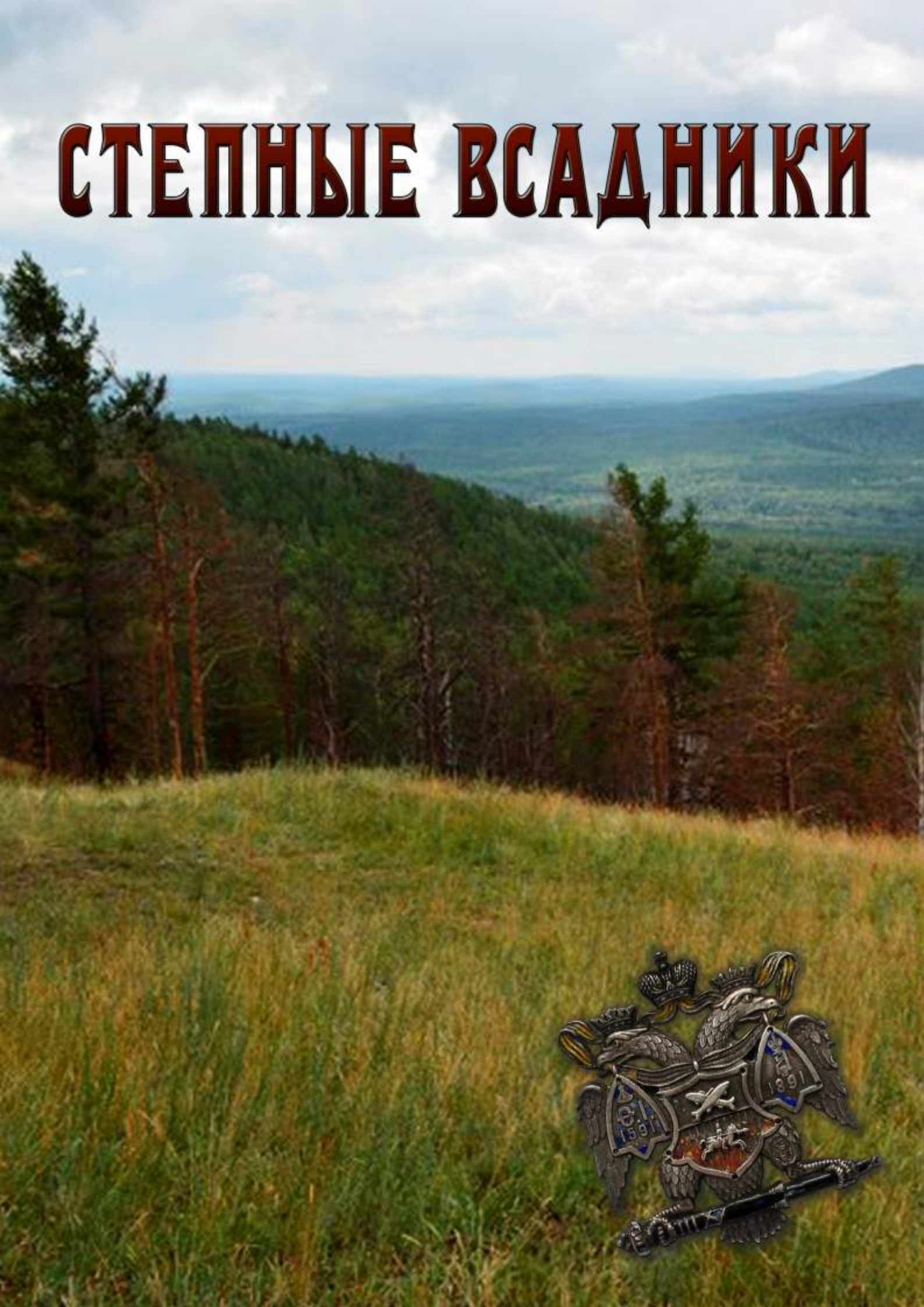
Данные игровые сценарии носят рекомендательный характер, при желании ведущий может изменить сюжет, или внести в него свои сюжетные изменения. Также допустимо отклонение с основной сюжетной линии на побочные приключения, выложенные в книге «Урал: Земля Людей».

Хронологически действие кампаний данной Книги начинается в середине августа, а завершается в начале ноября 1922 года. Кампании сюжетно не связаны с происходившими ранее игровыми событиями, зафиксированными в модулях «Тени Асгарда» и «Пираты Балтийского Моря», но при желании как ведущий, так и игроки могут увязать события, описанные в этих модулях, с игрой по Белой Книге Урала.

Если ведущий решает организовать игру за КомКон, либо вести конкретную игровую кампанию, рекомендуется заранее обговорить этот нюанс с игроками. В иных случаях желательно начать игру с пролога «Знакомство с Екатеринбургом», чтобы игроки в процессе прохождения определились с выбором сюжетной линии.

Спасибо за приобретение модуля и нескучной Вам игры!

СТЕПНЫЕ ВСАДНИКИ



ЗНАКОМСТВО С ЕКАТЕРИНБУРГОМ

Действие Белой кампании начинается в Екатеринбурге. Персонажи могут быть как местные, уральцы, так и пришлые – отправленными из колчаковского Государства Российского для шпионажа, диверсий и агитации, а также для поиска великих Белых реликвий. Если Екатеринбург для прибывших героев не является конечным пунктом (н. героям требуется передать секретные бумаги в Нове Табор, отправиться на поиски принцессы Анастасии, которая по слухам жива, или присоединиться к белоказакам Сладкова), им всё равно нужно какое-то время пробыть в Екб, хотя бы для того чтобы разжиться лошадьми – железные дороги проложены далеко не везде, а на дирижабль героев так просто не пустят…

Железнодорожный вокзал Екатеринбурга

Если партия отправляется из Омска – игра начинается в поезде Омск- Екатеринбург. Пройдя через все обыски и допросы в Ялуторовске и Тюмени (в Тюмени их, помимо офицеров Народной Армии будет допрашивать ещё и флуктуантроп, так что все магические предметы нужно как следует спрятать (маскировка против внимания флуктуантропа), герои прибудут в Екатеринбург. Для начала им необходимо отправиться в контору Сибирской Торговой Компании, где чиновник посольства поставит в их паспорта штампы, разрешающие пребывание на территории УрНР на срок до 90 дней.

Там же в конторе Компании Ипатий Евграфович (тот самый чиновник, что поставил штампы в паспорта) пригласит героев нынешним вечером к себе на ужин. Герои могут отказаться (тогда информацию о происходящем в городе им предстоит добывать самостоятельно из газет (анализ текста), радиопередач и опросов обывателей в трактирах (внимание/выслеживание со штрафом -2), а могут принять приглашение. Если примут - Ипатий Евграфович и домочадцы расскажут героям про следующие факты:

- город терроризирует некий Арлекин – неуловимый маньяк-убийца, псих-одиночка;
- к концу октября руководство УрНР планирует запустить в космос спутник;
- восставшие башкиры Идель-Урал отбили удар дивизии Чапаева;
- в Обдорск прибыло ещё два корабля с солдатами САСШ;
- в районе г. Дедюкино исчез грузовой гиломорфный дирижабль Народной Армии.

Если герои отклонят приглашение – то всю эту же информацию смогут добыть самостоятельно. Помимо вышеперечисленного успех Внимания откроет героям множество афиш грядущего фестиваля Новой Музыки (гвоздь фестиваля – выступление московских ансамблей «Зодиак» и «Биоконструктор»), а при подъёме – что одна из афиш испорчена – кто-то нарисовал на ней чёрной краской стрекозу на фоне пентакля.

Дом Ипатьева (в котором расстреляли царскою семью) находится на перекрёстке улиц К. Либкнехта (бывшая Вознесенская) и переулка того же К. Либкнехта (бывший Вознесенский переулок). Дом превращён в мини-крепость – пятиметровый забор, колючая проволока, пулемётные вышки, бронированные ворота. Предупреждающие знаки гласят, что проезд/проход запрещён. Герой-мистик с помощью силы «Увидеть/скрыть сверхъестественное» может обнаружить невидимый обычному глазу купол силового поля, накрывающий дом. У ворот – два броневика, над самим домом неотрывно висит гиломорфный дирижабль (в тёмное время суток – ещё и освещая дом Ипатьева мощным прожектором).

Погуляв по городу, герои могут заселиться в недорогую гостиницу на ВИЗе. В гостинице их навестит комиссар Харитонов с двумя некробионтами, проверит печати, порекомендует не покидать гостиницу в тёмное время суток и на том распрощается.

Герои – местные и так знают о всех текущих событиях и проблемах Екатеринбурга. И у них есть своё жильё, которое может быть расположено где-нибудь ближе к окраинам, но в доступности надземного метро – в районе ВИЗ, Северной, 2-й Восточной или Уктуса. Местные жители не проходят пролог, а начинают игру сразу с первой главы – памятка ведущему.

Екатеринбург представляет собой город в стиле «утопический конструктивизм». Центральные улицы, где сплошь асфальт, сталь, стекло и бетон перемежаются с лесопарковыми «зелёными зонами», окультуренными, но стилизованными под девственные леса. На Площади 1905 года (бывшей Кафедральной) вместо снесённого Кафедрального собора красуется огромное здание Совета Республики – со шпилем, статуями, курантами. Там же находится пересадочная станция надземного метрополитена, две ветки которого пересекают город крест-накрест.

В продуктовых магазинах цены на еду завышены вдвое. Продавцы объясняют это тем, что сельскохозяйственные территории УрНР захвачены повстанцами Идель-Урал, потому Республика сильно зависит от импорта продовольствия. Особо в дефиците кофе, шоколад, фрукты (кроме яблок и слив – растут на Урале), сахар и пряности.

На следующий день начнётся приключение. Отправные точки следующие:

- *если герои зачем-то находятся в районе ВИЗа* – у бывшего ипподрома, а ныне главного коневодческого центра (единственное место в Екатеринбурге, где можно купить или иным образом приобрести коня) УрНР – толпа милиции. Внутрь никого не пускают. Успех внимания поможет обнаружить пятна крови на стенах и странные следы, похожие на собачьи, но размером с человеческую стопу, а подъём – относительно свежее пятно зелёной краски, которое наскоро пытались замыть. К героям подойдёт нервный и едва не плачущий человек в кавалерийском мундире без знаков различия – зам. директора центра, с ним можно вступить в диалог. Тот посетует на «проклятых башкирских нелюдей», расскажет, что какие-то твари до костей обглодали охранников, выпустили и распугали всех лошадей, и теперь у города нет коней, а у него – есть неприятности. Партия может предложить свои услуги по поиску разбежавшийся живности и возвращению оной в коневодческий центр. Коневод с радостью примет предложение героев, пообещает им достойную награду. Запустится кампания «Степные всадники», глава 1 «Ход конём».

- *если герои по той или иной причине вернутся в контору Сибирской Торговой Компании (если не вернутся – то комиссар Харитонов в сопровождении двоих некробионтов сам придёт к ним в гостиницу)* – выяснится, что прошедшей ночью была зверски убита вся семья Ипатия Евграфовича, того самого чиновника, что поставил штампы в паспорта героев. Харитонов допрашивает партию, намекая на странное совпадение – убийство произошло в первую ночь пребывания партии в городе! Впрочем, у героев есть алиби, и комиссар не может с этим поспорить, но говорит, что похоже партию кто-то пытается целенаправленно подставить. Призывает к бдительности, советует «не геройствовать», после чего уходит. Похоже, у партии в Екатеринбурге внезапно появился враг – но кто и почему? Это нельзя так оставить *(здесь ведущий может «дёрнуть» игрока за Отпечаток)*, необходимо понять, кто стоит за этой подставой и покарать убийцу! ***(Если герои – местные жители, с ними происходит почти те же события – визит Харитонова (с предъявлением «улик» в виде пуговиц/окурков/отпечатков ботинок/иной мелочи, принадлежавшей или могущей принадлежать героям), наличие у партии алиби, намерение найти и покарать убийц)***. Запустится кампания «Город Бесов», глава 1. «Тень цареубийцы».

Комиссар НКВД Сергей Харитонов

ХОД КОНЁМ

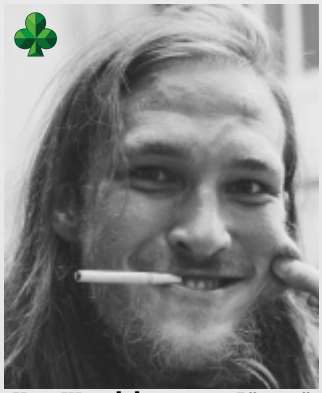
Нужно отыскать разбежавшихся с коневодческого центра (бывшего ипподрома) лошадей. Сбежало более пятидесяти голов, нужно найти и вернуть хотя бы два десятка животных. Милиция здесь не помощники (им гораздо важнее убийство почти десятка охранников и работников конюшен), и тратить ресурсы на поиски лошадей, конечно, станут – но лишь тогда, когда момент будет упущен.

С севера – Исетский пруд, туда лошади вряд ли побежали. На юге, собственно, завод. На востоке – город, значит лошади могли сбежать только в направлении запада. Нужно идти туда.

Осмотр дорог ничего не даст. Зато на большом пустыре, оканчивающимся лесом, при успехе внимания (со штрафом -1) обнаружатся следы множества копыт. Похоже, лошади сбежали в лес.

На окраине леса – одинокая избушка с прикрытыми ставнями. Успех внимания покажет, что в ней кто-то есть (издали виден дымок из трубы, слышны звуки игры на контрабасе), а подъём – что как минимум одна лошадь из перепуганного табуна крутилась возле этого домика, потом её увели (рядом с конскими копытами следы сапог) куда-то в лес и вернулись в избу.

Из домика партию пошлют матом. Нужно либо выбить дверь (успех драки), либо задействовать на хозяина убеждение/запугивание/провокацию. При успехе дверь откроется, и на пороге появится здоровый лохматый и бородатый тип с увесистой дубиной в руке. Он явно недружелюбно настроен. С ним можно вступить в драку, а можно задействовать Убеждение или Запугивание, намекая на конские следы рядом с домом. При успехе партии в поединке воли (либо в драке) тип (его зовут Изя Шниффельсон-Яйский) скажет, что да, одна из лошадей под утро запуталась поводьями в кустарнике возле его дома, Изя её спрятал в лесу и хотел сегодня же продать, но, похоже, не судьба; при подъёме (или вторично получив по щщам) скажет, что далеко в лесу где-то на юго-западе он слышал какие-то вопли, гиканье – и многоголосое лошадиное ржание! Нужно идти туда!



Изя Шниффельсон-Яйский

Конь, которого Яйский отдаст партии – рысак отличного качества, и один из героев (у которого есть навык верховой езды, конечно) сможет при успехе Верховой езды и Выслеживания отыскать на юго-западе, недалеко от озера Чусового (в двух часах верхом от избушки Изи) половину пропавших лошадей! Их ноги стреножены, они мирно пасутся по берегам озера. На холме недалеко от берега – шатёр, явно башкирский. Сам табун охраняют четверо гуртовщиков, судя по всему – тоже башкиры. Вооружены гуртовщики плохо (нагайки, ножи и топоры), но как только партия будет ими замечена (либо шум поднимут лошади, когда герои подойдут к животным на расстояние десяти клеток) из шатра выйдут два башкира с самопалами и атакуют партию.

Как минимум одного из тех башкиров, что с самопалами (гуртовщики не понимают русского, либо делают вид, что не понимают) нужно оставить в живых для допроса. При успехе запугивания, убеждения или провокации тот признается, что лошади должны были отправиться на юго-запад в Идель-Урал, что первую половину сбежавшей живности – тех тварей, что были выносливее, и не настолько уставшие и напуганные после ночной скачки с коневодческого центра, уже увели люди Равиля Айбатова, одного из батыров Ахмед-Заки. Откуда этот Равиль узнал, где конкретно будут лошади, башкир не в курсе – он даже не батыр, а так, вчерашний крестьянин, в отличие от соседей (остальные гуртовщики) знающий русский и умеющий кое-как обращаться с оружием.

Башкиров можно сдать в милицию, а лошадей – на конюшни (награда героям будет тот самый рысак отличного качества либо 700 золотых на всех), а можно продолжить преследование Равиля Айбатова на свежедобытых лошадях, уже отдохнувших и годных для погони. Башкиров тогда придётся либо отпустить, либо перебить, либо посредством убеждения, запугивания или провокации заставить раскаяться в содеянном и присоединиться к героям (в последнем случае оные не понесут уголовного наказания, отделавшись исправработами в коневодческом центре).

Партии надлежит держать путь на юго-запад. В Дегтярске крепкий гарнизон Красных, башкиры Айбатова обошли его по дальней дуге по лесам. При успехе Выживания и Верховой езды партия настигнет конокрадов лишь в сумерках, севернее г. Полевской. Конокрадов пятеро, все вооружены плетьми, тесаками и самопалами, у Равиля (одет получше остальных, и в сапогах, а не в ичигах) – карабин Мосина. Они встали лагерем на ночь.

г. Полевской. Фотограф: С.М. Прокудин-Горский

Южнее укреплённого города Полевского – земли Идель-Урал, выцарапать оттуда лошадей будет проблемой. Потому отбить табун надо здесь и сейчас. Способы могут быть разные, в идеале – незаметно нейтрализовать попарно дежурящих часовых, а потом разбудить и допросить мирно спящего Равиля. При успехе убеждения/запугивания/провокации он признается, что добывал лошадей для армии Ахмед-Заки, т.к. после боёв с чапаевцами много животных «пришло в негодность», а при подъёме – что операция была подробно спланирована самим Ахмед-Заки, от Равиля сотоварищи требовалось лишь быть в нужное время в нужном месте. Что за нечисть помогала башкирам, и как Ахмед-Заки всё просчитал Равиль не знает, и никаких мыслей на этот счёт не имеет.

Дело за малым – доставить коней и пленного Айбатова в Екатеринбург. Айбатов будет умолять отпустить его, обещая за свободу рассказать про «золото, много золота». Если его отпустить – расскажет о Кыштыме, о Демид-купце, который жил там, о всей купеческой династии. И о династии священников, что были исповедниками Демидовых и накопили много золота (будет доступна зарисовка «Золотой Святоша», стр. 72 Книги Региона). В Екатеринбурге коневод-квестодатель на радостях наградит героев либо конями хорошего качества (каждому), либо 1000 золотых (на всех). Партия получает повышения.

сильное колдунство

Алабаста, чудовище Зелёного Движения

Итак, партия сделала благое дело и разжилась лошадьми (пока герои не выбрались за город, их можно оставлять на ночь здесь же, в конюшнях коневодческого центра, причём бесплатно) либо деньгами. Всё бы ничего – но буквально в первую же ночь партию атакует нечисть. В дом, номер, либо квартиру, где живут герои (если герои живут в разных локациях в разных концах города – то к каждому из них) приходит прекрасная дева, являющаяся, на поверку, алабастой. А с ней – 2d4 болотных огонька. Если партия ничего не предпринимает – на следующий день к героям приходят уже 1d4 упыря.

Явно кто-то науськивает на партию нечисть. И есть смутные подозрения, что это – из-за эпизода с лошадьми. Партия собирает совет, как быть дальше. Варианты разрешения проблемы могут быть следующие:

- на время покинуть Екатеринбург и заняться чем-нибудь другим. Например, отправиться за золотом демидовского исповедника, (зарисовка «Золотой Святоша», если отпустили Айбатова);
- обратиться за помощью в Горный Институт;
- попробовать отыскать и поймать гада самостоятельно.

В Горном Институте необходимо подать официальное заявление о нападении нежити и заполнить кучу анкет и бланков (проверка характера, штраф -1). После заполнения всех бумаг партию пригласят на приём к некоему Захарию Калистратовичу – немолодому, но крепкому «народному целителю», старшему научному сотруднику, явно староверу. Захарий Калистратович попросит партию ещё раз рассказать про все эпизоды, связанные с нечистью, произошедшие с героями в Екатеринбурге. Его удивит наличие алабасты – грамотному колдуну проще заклясть зверей или даже сошек, нежели алабасту. Но если спросить его про башкиров – ответит, что да, башкирские шаманы могут и умеют договариваться с подобными сущностями. Но есть загвоздка – на чужой территории, каковой для башкиров является (по крайней мере, сейчас) Екатеринбург шаманы Малого Курултая Идель-Урал – бессильны. Если только у них здесь нет «проводника» - человека из местных, не-башкира, погрязшего в Зелёном движении и состоящего с шаманом в биоэнергетическом симбиозе. Через «проводника» можно выйти на шамана. А для того, чтобы выйти на проводника, необходимо поймать и доставить в Горный Институт функционирующую неупокоенную нежить в квазиживом состоянии, проще говоря – недобитка. Значит надо эту нежить поймать.

За нежитью дело не станет – на следующую ночь к героям придут 1d6 упырей. Одного из них нужно не добивать, а доставить в функционирующем состоянии «горнякам» – отрубив ему конечности и засунув тулово в сундук (мешок может прокусить), например. Персонаж, обладающий мистическим даром может осуществить проверку смекалки со штрафом -1 и при успехе вспомнить, что соль, брошенная упырю в лицо, ввергает оного в состояние шока, а если засыпать солью всего упыря – оный будет парализован, но не упокоен. После того, как упырь будет доставлен в Горный Институт – поимкой «проводника» займутся чекисты (на самом деле КомКон, но герои едва ли разбираются в таких тонкостях), партии же достанутся лишь сведения о том, кто науськал на героев нечисть (а возможно и стоял за попыткой похищения лошадей). В этом случае герои получат одно очко повышения.

Если герои хотят отыскать колдуна самостоятельно – им надлежит отправиться на ул. Белинского (ст.м. «Площадь Энгельса») в главную городскую библиотеку, где успех анализа текста (либо внимания/выслеживания со штрафом -2) в фольклорном отделе расскажет о шаманизме башкиров, о «проводниках», о том, что есть этот самый «проводник».

Поймать «проводника» на самом деле просто – нужно «пленить» заклятую им нежить, перестав её «чуять», «проводник», повинуясь воле шамана, обязательно пойдёт оную выручать. Там же сказано, как можно «пленить» упыря – насыпать вокруг него круг из соли. Упырь не сможет перешагнуть через соль, т.к. каждый раз будет оказываться в шоке. Ценные сведения!

На следующую ночь на партию нападут 1d6 упырей. Одного из оных нужно успеть заключить в круг из соли (ловкость персонажа против драки упыря), и, перебив остальных, ждать «проводника. Он явится минут через двадцать – запаршивевший грязный оборванец в лохмотьях. Сам по себе «проводник» абсолютно не опасен, но под землёй его сопровождают две земляных кошки, при попытках контакта с «проводником» они атакуют партию, заставая героев врасплох (если в партии есть мистик, сила «Увидеть/скрыть сверхъестественное» поможет обнаружить земляных кошек загодя. Если герои выживут – необходимо допросить проводника (в данном варианте герои получат два очка повышения, а не одно).

«Проводник» при успехе убеждения/запугивания/провокации расскажет, что нежить на героев насылал тот же тип, что пытался добыть лошадей для Идель-Урал, а при подъёме – что тот гад – молодой, только-только вступил в Малый Курултай, имя оного «проводнику» неизвестно. Зато известно, что поручил ему провернуть аферу с лошадьми не башкир, или иной инородец – а русский! Причём какой-то сектант. Больше он ничего интересного не скажет, можно сдать этого гражданина в милицию, можно отпустить, можно добить.

К СВОИМ!

Южный Урал. Фотограф: С. М. Прокудин-Горский

Похоже, героям придётся, помимо прочего, решать «башкирский вопрос». А значит, им одна дорога – к уральским казакам. Но вот в чём проблема – поскольку УрНР – гособразование Красное, а казаки – Белые – тут они точно не в чести. Но где-то же они есть? Надо собирать информацию о казаках – из местной прессы, из бесед с обывателями, из радиопередач… (проверка анализа текста (без штрафа), или внимания/выслеживания (штраф -1). В случае успеха (очерк в газете, радиопередача, и т.п.) партия узнает, что казаки под командованием Т. Сладкова как раз сейчас заняли Верхнеуральск и удерживают его.

Нужно отправляться туда. Но вот проблема – поезд не пойдёт по охваченной восстанием южноуральской земле. Значит, надо выбираться туда своим ходом – либо напрямик, через горы – либо по трактам через Челябинск и Златоуст. Напрямик – короче и безопаснее, но нужны проводники. Если идти напрямик – то для начала нужно двигаться на Златоуст, а там уже искать проводников.

Дорога на Златоуст проходит через Полевской (укреплённый форпост УрНР, последняя на этом направлении цитадель Республики, южнее – дикие территории Идель-Урал) на Кыштым, оттуда – мимо озёр Аргази, Увильды и Тургояк на Златоуст.

Если идти по трактам – нужно сначала пробраться мимо укреплённого Снежинска («закордонная» цитадель Красных, южнее оного – земли Идель-Урал) до Челябинска, оттуда выйти на Троицк, а уж от него – на запад по степям, через шахтёрский посёлок Пласт, сёла Светлое и Учалы к верховьям р. Урал, по которой (или вдоль которой) можно спуститься к Верхнеуральску.

Путь по трактам займёт (при отсутствии эксцессов и внештатных ситуаций) примерно неделю - полторы. Напрямик до Златоуста верхами можно дойти за двое суток. Партии перед выходом лучше запастись провизией и всем необходимым.

- если герои идут напрямик. Выйти лучше поутру со стороны Уктуса. До самого Полевского дорога спокойна. Южнее Полевского – пограничная черта – заставы, артиллерийские пункты, разъезды кавалерии, в Полевском последует проверка документов, а также на полиграфе – новейшей разработке УрНИИ БАЯН. Офицер-проверяющий поинтересуется целью пути (если сказать ему про казаков – прикажет задержать партию до выяснения, белоказаков тут не любят, будет бой с вооруженными народоармейцами, лучше сказать другую часть правды – идут бороться с башкирами Идель-Урал к которым у героев личные счёты).

Бросок d6 на события в пути:

1.- 4 агрессивных уральских йети;
2.- 2d6 батыров Идель-Урал;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- попутный крестьянский обоз, обозники попросят за небольшую денежку (заплатят по 3 золотых каждому) сопроводить обоз до Кыштыма (от оного - до Златоуста) и поделятся провизией, фуражом.

Можно сделать по-иному – обойти Полевской ночью. Успех маскировки и внимания поможет миновать кордоны, заставы и патрули Красных и уйти в предгорья. Дальше – дорога на Кыштым. После того, как партия минула оборонную черту Красных – **бросок d6 на события в пути.**

Кыштым в данный момент восстанавливают народноармейцы и местные жители, хотя совсем недавно город был под башкирами. Аборигены расскажут, что какое-то время назад вся башкирская рать внезапно снялась с города (предварительно, конечно, пограбив) и ускакала куда-то на юго-восток, в направлении Челябинска. В Кыштыме можно заночевать, а можно остаться на подольше, заняться поиском демидовского золота (зарисовка «Золотой Святоша»).

Так или иначе, герои покидают Кыштым и отправляются по горным дорогам вдоль берегов озёр. Места здесь дикие, глухие, в начале каждого дня – **бросок d6 на события в пути**.

В Златоусте – военное положение. Рабочие местных заводов, пользуясь знанием местности и захваченным ещё у белочехов и большевиков оружием, держат оборону по окружающим город горам, лесам и ведущим в него дорогам. Железнодорожные пути на подъездах к городу разобраны для затруднения проникновения броневагенбургов Войцеховского. Несмотря на положение, в городе продолжают функционировать питейные заведения (н. трактир «Счастливый Кузюк»), потолкавшись по оным при успехе внимания/выслеживания/анализа текста (ибо устная речь не менее важна чем письменная) партия узнает, что местное население крайне склонно пойти под руку атамана Зелёного, который обещает защитить их и от Белых, и от Красных, и от сепаратистов Идель-Урал, а при подъёме – что несколько дней назад здесь был сам Зелёный сотоварищи, где выступал сначала на митинге, а потом – на творческом вечере, а позавчера – выдвинулся вместе со своим отрядом куда-то на север. Плохо. Поддержки от местного населения ждать едва ли придётся.

Златоуст. Фотограф: С.М. Прокудин-Горский

На окраине Златоуста герои встретятся с тремя женщинами - профессиональными следопытами, их псевдонимы - Лори, Роби и Локи (типаж - «Следопыт», стр. 42 Книги Региона). Если среди героев есть казак – его опознает за своего и вступит с ним в диалог Роби, если мистик – Лори. Дамы знают дорогу через горы на Верхнеуральск и могут сопроводить туда партию – но не бесплатно. Партии предстоит обеспечить дам а) оружием и боеприпасами; б) походным снаряжением хорошего качества; в) медикаментами и алкоголем. За услуги дамы попросят 100 золотых (успех убеждения или торга поможет сбавить цену втрое).

Юрюзанский тракт кишит башкирами Идель-Урал. Через него необходимо перебраться ночью, а затем – уйти в горы, успех внимания поможет вовремя заметить патрули сепаратистов, а маскировки – скрыться от них. Если башкиры заметят партию – будет погоня (см. «Дневник авантюриста», правила погони). После отрыва от погони – путь на юг – юго-запад по горам, холмам, степям и перелескам.

Путь, выбранный дамами, относительно безопасен, по крайней мере, ни Красных ни Зелёных ни Белых войск тут не будет, но определённые неприятности – вполне возможны, потому в начале каждого дня пути (идти до Верхнеуральска – пять дней) – **бросок d6 на события в пути.**

Бросок d6 на события в пути:

1.- 2 агрессивных уральских йети;
2.- 2d4 бандитов с самопалами, ножами и топорами, у главаря-наган и 2 гранаты;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- отряд разведчиков - четверо белоказаков из дивизии Сладкова, дружественно настроенных к партии, сопроводят героев до Верхнеуральска.

- если герои идут в обход. Выйти лучше поутру со стороны Арамиля. До самого Снежинска дорога спокойна, а дальше – пограничная черта – заставы, артиллерийские пункты, разъезды кавалерии, в Снежинске последует проверка документов, а также на полиграфе. Офицер-проверяющий поинтересуется целью пути (если сказать ему про казаков – прикажет задержать партию до выяснения, белоказаков тут не любят, будет бой с вооруженными народоармейцами, лучше сказать другую часть правды – идут бороться с башкирами Идель-Урал к которым у героев личные счёты). Если герои выдержали проверку без эксцессов – офицер расскажет, что не далее, как вчера на Челябинск через Снежинск прошёл бронепоезд Чехословацкого Легиона, что партия вполне может с ним встретиться и, возможно, договориться с чехами.

В первой половине следующего дня партия выйдет к Челябинску, и станет свидетелям сражения. На подъезде к городу (оный виден на горизонте) бронепоезд белочехов отстреливается от превосходящих сил башкиров (на глазок – около пяти сотен всадников). Паровоз и тендер уже уничтожены, часть легкобронированных вагонов – тоже, броневагон и орудийная платформа ещё держатся, но, похоже это ненадолго – среди башкиров явно есть колдуны, т.к. в тот момент, когда герои становятся свидетелями боя, конники рассыпаются от бронепоезда, освобождая пространство для четырёх мощных вихрей и десятка сполохов, которых призвали три башкирских шамана. Призванные Зелёные порождения стихий атакуют бронепоезд.

Герои могут пройти мимо (силы башкиров явно им не по зубам), а могут помочь белочехам, уничтожив шаманов. Для этого надо пробраться к ним на расстояние выстрела (бросок маскировки/выживания против внимания башкиров, с преимуществом +2 т.к. башкиры увлечены боем с бронепоездом), и, застав шаманов врасплох, снять их меткими выстрелами, после чего – бежать прочь от погони разъярённых башкир (см. «Дневник авантюриста», правила погонь).

Если герои оторвались от погони, то в Челябинск, занятый Идель-Урал им путь точно заказан, придётся обойти этот город по дуге (если герои не вмешались в бой башкиров с бронепоездом – превосходящие силы башкиров в этом городе героев, конечно, не убьют, и даже оставят им одежду и лошадей – но всё остальное отберут).

До Троицка герои доберутся за световой день. В этом городе царит разруха, а все оставшиеся в оном местные жители держат оборону на баррикадах, окружающих центр города. За баррикадами, судя по чёрному дыму, что-то активно жгут (на самом деле – сжигают трупы), ближайшие к укреплениям дома – разобраны. К пришельцам поначалу отнесутся враждебно, но успех Убеждения, вкупе с демонстрацией мирных намерений, изменит отношение к партии в лучшую сторону.

Жители Троицка держат оборону против превосходящих сил мертвецов, атакующих город ночью. Горожане говорят, что где-то с месяц назад в город пришли двое сектантов, и потребовали от жителей «отречься от суеты городской жизни и служению Люциферу» и признать их веру «единственно правильным каноном». Сектантов побили (хотя один из них и был здоровым детиной) и выгнали из города, а спустя неделю по ночам на город начали наползать отряды мертвецов. Герои могут остаться и помочь горожанам справиться с нечистью, а могут пойти дальше.

Если герои пожелают помочь городу – надо остаться здесь на ночь. Как «пленить» упырей партия уже знает, а если среди героев есть мистик с Силой «увидеть/скрыть сверхъестественное – задача облегчается, т.к. он сможет увидеть магическим зрениям мерцающие зелёным огнём нити, что тянутся от каждого из упырей к поднявшему их некроманту. Некромант, судя по виду – бывший священник, прячется в лесу за городом (ПС 15, силы: «Путы», «Ужас», «Замедление», «Призыв союзника», «Создать нежить»), его окружает «свита» из четырёх «навьих конников».

Некроманта надо убить, тем более что он будет сопротивляться до последнего, после победы на его трупе можно будет найти свиток на глаголице, три склянки с зельем Исцеления, каменный кинжал, а также посох. После гибели некроманта атаки на город прекратятся, а благодарные горожане снабдят героев припасами, патронами и медикаментами (количество и качество - на усмотрение ведущего, но качество должно быть не ниже нормального).

За Троицком надо свернуть на запад, в степи. Идти до Верхнеуральска – неделю, в начале каждого дня – проверка Выживания, провал – партия заблудилась, дополнительный день пути. В начале каждого дня – **бросок кубика d6 на события в пути.**

Бросок d6 на события в пути:

1.- 2 агрессивных волкодлака;
2.- 2d6 батыров Идель-Урал;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- отряд разведчиков - четверо белоказаков из дивизии Сладкова, дружественно настроенных к партии, сопроводят героев до Верхнеуральска.

Наконец, герои прибыли в Верхнеуральск. Казаки (вернее, характерник, который в числе прочих встретит партию) признают в них соратников по Движению и предоставят стол, кров и баню. Ближайшие сутки партии предстоит отдыхать после долгого пути, а вечером следующего дня – предстать пред очами полковника Т. Сладкова. Партия получает ранг «Закалённый».

чапай не нужен!

Героев приводят к полковнику Тимофею Сладкову, с коим происходит диалог. Полковник предлагает партии влиться в ряды его казачьего войска. Если герои согласятся – то, после улаживания всех нюансов с амуницией и довольствием - рассказывает про башкиров, про взятие Верхнеуральска, и про Чапаева. А также про то, что башкиры были выбиты из города именно благодаря их битве с чапаевцами – Красные, конечно, отступили, но и башкиры были ослаблены и измотаны, чем и воспользовались белоказаки. Чапай теперь очень зол – мало того, что Сладков разбил его в 1919-м, так и сейчас он, получается, воспользовался Красными.

В-общем, Чапаев и его дивизия жаждут занять Верхнеуральск. Проблема в том, что Красные получили подкрепление из РССР, и с теми силами, что есть у Сладкова сейчас, Верхнеуральск Белым не удержать. Нужно так или иначе задержать Чапая как минимум на месяц, сделать так, чтобы его дивизия как можно на подольше застряла в горах и степях Урала.

Ныне же вечером собирается войсковой совет. Тема – как задержать Чапаева, чтобы его дивизия не дошла до Верхнеуральска. Варианты следующие:

- натравить башкиров на Красных – либо с помощью подмётных писем, якобы от Чапаева, где в резкой форме их вождям будет приказано очистить территории от Стерлитамака до Уфы, либо с помощью провокации – атаковать позиции сепаратистов небольшим отрядом, переодетым в красноармейскую форму, а потом – отступить в направлении ставки Чапаева. Вариант с провокацией предпочтительнее (вряд ли среди башкиров много умеющих читать), но письмо всё-таки подбросить стоит.

- устроить вылазку в ставку к Чапаеву, провести разведку, а потом – действовать по ситуации, в зависимости от результатов вылазки.

Если выбран первый вариант: для начала нужно либо написать письмо (успех анализа текста, поможет скопировать почерк Чапая с послания, отправленного легендарным комдивом атаману Сладкову). Потом – добыть красноармейскую форму – хотя бы пятьдесят комплектов, дабы казаки смогли бы изобразить разведотряд чапаевцев, в меньшие силы башкиры просто не поверят.

Форму можно добыть в Екатеринбурге, партии предстоит вернуться в столицу УрНР. Один комплект кавалерийской формы будет стоить 50 золотых. Сладков выдаст на покупку униформы 2500 золотых, но это серьёзный удар по финансам казачества, эти деньги придётся отработать, и отработать серьёзно (если герои прошли приключение «Золотой Святоша» - деньги у них есть, задание будет совсем простым). В Екатеринбург можно вернуться прежним путём. Дорога уже знакома, риск заблудиться минимален, потому ежедневные проверки Выживания идут с преимуществом +1, но **d6 на события в пути** бросать всё-таки придётся.

Бросок d6 на события в пути:

1.- нападение Хозяйчика и 10 сошек;
2.- 2d6 батыров Идель-Урал;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- встреча с представителем «дивьих людей» дружелюбно-нейтрально настроенным к партии, успех убеждения или дары (фрукты, шоколад, магический предмет) убедят этого нелюдя телепортировать партию прямо в Екатеринбург.

В Екатеринбурге надлежит отыскать войсковые склады (успех уличного чутья или внимания со штрафом -1), там же и закупиться амуницией. Если герои расплатятся золотом – это вызовет закономерный интерес, партию «сдадут» на всякий случай в НКВД УрНР, и по окончании закупки на выходе героев будет ждать неприятный сюрприз – взвод милиции, усиленный тремя флуктуантропами. Если герои смогут одолеть стражей правопорядка – у них появится изъян «В розыске» (крупный), и в Екб им путь отныне заказан.

Внимания НКВД можно избежать, отправившись в Государственный банк и обменять там золото на «уральские рубли» (курс – 100 УР за один золотой). Загрузив форму, можно смело отправляться в Верхнеуральск по знакомому маршруту. Проверок Выживания делать не нужно, никаких важных событий за время пути не происходит.

Итак, казаки получили красноармейскую форму. Ворча и ругаясь, влезают во «вражьи шкуры», и, вместе с партией (и под командованием оной, конечно же) отправляются к ближайшему башкирскому становищу. Оно на юго-востоке, между Парижем и Фершампенуазом.

С башкирской конницей (200 всадников плюс три шамана) переодетые в красноармейцев казаки встретятся к вечеру следующего дня на Южноуральском тракте. Похоже, башкиры ожидали атаки – рассеянный строй конницы попытается взять казаков в клещи, нужно не дать им этого сделать, если кочевники это сделали – нужно идти на прорыв (см. «Дневник Авантюриста 2», стр. 106, правила массовых сражений).

После того, как партия и казаки вырвутся из «клещей» - следует отступать не на Верхнеуральск, а на юго-запад, по направлению к Стерлитамаку, занятому Красными. На этом направлении протекает речка Ашибутак, зайдя в воду, казаки смогут спрятать следы отхода (военное дело, штраф -1), после чего – смело вернуться в Верхнеуральск, идя вверх по течению. Партия получает повышение, если во время схватки с башкирами удалось сберечь более двух третей казачьего отряда – герои получат по два очка повышения, вместо одного.

Если выбран второй вариант: партии предлагают заняться этой самой вылазкой, благо о них Красные ничего не знают, по крайней мере, здесь (если партия не горит желанием – ведущий может «дёрнуть» игроков за Отпечатки их персонажей). Если среди героев есть казак или офицер-белогвардеец – им в подчинение могут выдать троих верховых казаков (успех убеждения увеличит количество союзных статистов до пятерых, больше Сладков выделить просто не может).

Красные удерживают Стерлитамак, этот город в данный момент и является их базой в регионе. В нём предстоит провести разведку, узнать о планах чапаевцев. Один из казачьих характерников, дядька Мокей выделит партии для связи с Верхнеуральском специально обученного ворона, которого можно использовать как «почтальона».

До Стерлитамака малому отряду идти четверо суток по бездорожью и пересечённой местности. В начале каждого дня – проверка выживания, провал означает, что партия заблудилась, путь удлиняется на сутки. Также, в начале каждого дня – **бросок d6 на события в пути.**

Бросок d6 на события в пути:

1.- нападение Хозяйчика и 10 сошек;
2.- 2d6 батыров Идель-Урал;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- встреча с представителем «дивьих людей» дружелюбно-нейтрально настроенным к партии, успех убеждения или дары (фрукты, шоколад, магический предмет) убедят этого нелюдя телепортировать партию прямо в Стерлитамак..

Наконец, партия подошла к городу. На подходах к оному – кавалерийские патрули, дальше – засечная черта, за которой начинается укрепрайон. В небе висит несколько дирижаблей (успех внимания покажет, что оные – из РССР, а подъём – что дирижабли транспортные), между которыми то и дело снуют «летуны» - люди в серебристых костюмах с реактивными ранцами за спиной. Река Белая также перекрыта – посреди оной на якоре – речной монитор, также акватория патрулируется оснащёнными пулемётами паровыми катерами.

Обойти патрули и проникнуть в город поможет успех маскировки или военного дела (спецификация – диверсант, разведчик и т.п.) против внимания Красных. При провале на партию сначала нападёт обнаруживший их патруль (пятеро красноармейцев плюс комиссар), а потом – спецбригада, состоящая из флуктуантропа и четырёх зооантропов.

В Стерлитамаке – военное положение, город патрулируется (своевременное обнаружение патруля – успех внимания/уличного чутья; уклонение от ненужного внимания Красных – успех маскировки или того же уличного чутья, но со штрафом -1). Однако функционируют рынок, пристани и местный клуб. Результаты посещения каждой из этих локаций:

- *пристань.* На пристанях вовсю кипит работа – разгружают четыре баржи, груз оных – соль с местных солеварен, которая отправится в РССР. Если прислушаться к разговорам грузчиков и прочих местных работников (успех внимания/уличного чутья, штраф -1), то можно узнать, что на этих четырёх баржах и отправятся Красные. Также успех внимания (штраф -2) поможет обнаружить на р. Белая крайне быстроходный и маневренный катер, оборудованный бортовыми пулемётами и какой-то непонятной машинерией, установленной на крыше рубки. Местные, при успехе Убеждения/Провокации могут рассказать, что они видели на реке пять таких катеров.

- *клуб.* На входе – два чекиста, (маскировка против их внимательности), в фойе идёт книготорговля, в актовом зале через час начнётся бесплатная лекция, посвящённая Новой Науке. Если потолкаться среди публики в фойе, то при успехе внимания/уличного чутья/анализа текста можно услышать фразу что «из Москвы нашему Чапаю каких-то чудищ прислали – не люди, а просто срам какой-то! Как с такими в наступление на Сладкова идти?». На книжных лотках успех внимания/анализа текста поможет обнаружить брошюру некоего Бажова «Уральская мифология», в которой описывается всякая местная нечисть, а также мистические места, за 100 уральских рублей (или 1 золотой) её можно купить. Если же остаться на лекцию (на входе в актовый зал – ещё два чекиста), то успех внимания/анализа текста (при провале герои просто заснут, не дослушав лекцию даже до середины) расскажет о такой вещи, как боевые ракеты Цандера дальнего радиуса действия, которыми оснащены скоростные речные катера, и которые планируется в скором времени испытать в боевых условиях.

- *рынок.* На рынке можно не только закупиться припасами и амуницией, но и послушать местные новости. Успех внимания/уличного чутья подскажет, что чапаевцы выступят через четыре дня, а подъём – что пойдут они сначала на баржах по реке, при поддержке созданных Новой Наукой катеров, с которых перед высадкой будут запущены ракеты в сторону Верхнеуральска. А потом – высадятся у разорённого и заброшенного ныне Белорецка и пойдут напрямую на Верхнеуральск. А дирижабли, что доставили Чапаеву подкрепление и технику, отправятся назад в РССР с грузом соли, мяса и прочих продуктов, необходимых РССР.

Стерлитамак. Рыночная площадь

Получив все важные сведения, можно изложить оные в письме и отправить его с почтовым вороном в штаб Сладкову. Через полтора часа ворон принесёт ответ, в котором будет приказ сначала устроить диверсию на баржах, а затем – немедленно возвращаться, ибо характерники белоказаков уже направились к Махади-Таш – магическому камню, что в степях меж Екатеринбургом и Челябинском. Обряд характерников вызовет проливные непрекращающиеся дожди на всей территории Урала от Стерлитамака до Верхнеуральска, дорога размокнет, и чапаевцы основательно завязнут на бездорожье. У партии после выполнения диверсии будет четверо суток на возвращение в Верхнеуральск, потом она также попадёт под распутицу, как и чапаевцы.

Пристани хорошо охраняются, в т.ч. и ночью. Баржи – деревянные, правильно утопить их не составит большого труда, но сначала на них надо проникнуть. Лучше всего – всё-таки ночью. Либо вплавь по реке (успех плавания), либо с помощью силы «Невидимость» (если такая есть у героев-мистиков), либо при успехе маскировки против внимания патрульных красноармейцев (штраф -2).

На баржах тоже есть охрана – 4 красноармейца и чекист на каждой, с ними надо разделаться как можно тише, после чего – либо заложить динамит (успех Военного дела), либо повредив их днища (успех ремонта, или судовождение со штрафом -2), после чего так же тихо покинуть пристани. Если баржи получилось утопить тихо – герои получат по дополнительному очку повышения.

Обратный путь нужно проделать за те же четверо суток, до начала «сезона дождей». Дорога уже знакома, риск заблудиться минимален, потому ежедневные проверки Выживания идут с преимуществом +1. В первые два дня пути никаких происшествий не происходит, однако вечером третьих суток герои, дойдя до покинутого Белорецка, станут свидетелями странного обряда каких-то сектантов – с хороводами, песнопениями и плясками у костра… При успехе маскировки герои могут пройти мимо, просто рассказать по возвращении об увиденном характерникам белоказаков, а могут вмешаться и разогнать обряд (который предназначен для «освящения» камней, кои сектанты должны будут разнести и раскидать по городам УрНР и Государства Российского). Если герои решат не проходить мимо – по окончании боевой сцены получат по очку повышения.

Сектантов – два десятка, семь женщин, остальные – мужчины. Они – Зелёные, при попытке разогнать их – мужчины схватятся за оружие (топоры, тесаки, у шестерых – самопалы), а трое женщин, те, что постарше, примутся колдовать (ПС:10; силы: Исцеление; Ослепление; Поддержка; Путы; Поломка (на огнестрельное оружие). Если победа в бою с сектантами досталась партии – хотя бы одного из сектантов надо оставить в живых для допроса. При успехе убеждения, запугивания или провокации сектант расскажет, что они из секты «бахеевцев», что им враждебны как Красные с Белыми (первые – из-за их нездоровой страсти к технике, вторые – за чрезмерную иерархичность и жёсткие требования к соблюдению Порядка), так и Чёрные, что их секта проповедует «древний покон», согласно которому цивилизация не нужна, а нужны гармония и максимально простой «природный» уклад жизни. Расскажет про их лидеров – Марата Курова и Степана Блоханова, которые обитают где-то в горах. При подъёме – расскажет, что представители «бахеевцев» есть фактически во всех городах УрНР, что они ждут нужного момента, чтобы окончательно «победить пособников Люциферовых».

Когда герои вернутся, их встретит довольный Сладков. По его словам, характерники успешно провели обряд, и теперь «вся непогода Урала на Стерлитамак пошла!», и у казаков есть как минимум полтора месяца для организации обороны и вызова подкреплений. Партия получает повышения.

хлебное дело

Через день-другой, когда герои отдохнут и придут в себя, Сладков вновь призовёт их к себе в штаб. По его словам, складывается неприятная ситуация с продовольствием. Войскам не хватает хлеба и иных припасов. По словам атамана, грабить селян – не вариант, при таких раскладах Чапаев и иные Красные получат себе массу сторонников, а те крестьяне, что не пойдут к Красным – гарантированно присоединятся к атаману Зелёному. Закупать хлеб в Екатеринбурге тоже не вариант – он в УрНР стоит втридорога. Значит, нужно приобрести оный либо у Государства Российского, в приграничном Кургане – либо отобрать у башкиров, у которых наверняка есть немалые запасы зерна, награбленного или взятого в качестве дани у хлеборобов Южного Урала.

развилка: суровый челябинский гамбит

Для начала – нужны деньги. Много денег. Крайне желательно – золото. Сладков знает, где его добыть и расскажет про попа из династии «домовых священников» семейства Демидовых (приключение «Золотой Святоша», стр. 72 Книги Региона, если герои уже прошли эту зарисовку – отправляться в Кыштым не придётся, надо будет приступать сразу к поездке в Курган).

Если золото уже добыто героями – партии предстоит из Верхнеуральска идти в Курган. Закупить продовольствие там не проблема – проблема его доставить. Вариантов доставки опять же, два – либо напрямик, обозом, тайными горными путями – либо же как-то договориться с белочехами, чтобы те подсобили с бронепоездом.

Для начала партии придётся отправиться в Челябинск – там как раз есть проводники, знающие местные тайные тропы и дороги, которые проведут обоз в Верхнеуральск из Кургана (если партия в главе 3 шла через Челябинск и помогла белочехам – то у героев, с одной стороны, в окрестностях Челябинска будет изъян «в розыске» (крупный), но с другой стороны – у благодарных белочехов отношение к героям будет априори дружелюбным).

Итак, герои отправляются в Челябинск. Если приключение «Золотой святоша» не пройдено – то придётся делать крюк – сначала в Кыштым, а уже оттуда – в Челябинск. Напрямик до Челябинска – пять дней пути, до Кыштыма – девять дней. В начале каждого дня – проверка выживания, провал означает, что партия заблудилась, путь удлиняется на сутки. Также, в начале каждого дня – **бросок d6 на события в пути.**

Бросок d6 на события в пути:

1.- шесть агрессивных уральских йети;
2.- двенадцать батыров Идель-Урал;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- отряд разведчиков Государства Российского - четверо белогвардейцев, отправившихся в рейд на Идель-Урал, дружественно настроенных к партии, успех убеждения залучит их в союзники.

Челябинск занят башкирами. Вокруг города – конные патрули, дороги перекрыты. Как ни странно, некоторые заводы, судя по дыму из труб, вполне работают. Надо проникнуть в город сквозь двойное кольцо патрулей, крайне желательно - ночью. В патрулях первого периметра по пять обычных верховых башкиров, патрули второго кольца усилены шаманами (у которых есть Сила «увидеть/скрыть сверхъестественное»). Успех внимания позволит вовремя обнаружить патрули и рассчитать момент для проникновения, а успех маскировки – пройти незамеченными. Мимо шаманов можно пройти, оставив магические предметы за кольцом патрулей, либо успешно произведя встречное применение этой силы на сокрытие магических предметов (оккультизм героев против колдовства шаманов).

Наконец, партия в городе. На улицах – разъезды башкиров, чтобы не попасться патрулям необходим успех уличного чутья/внимания. Нужно разузнать о происходящем в городе и найти проводников. Беглый осмотр города выявит следующие актуальные локации:

- патронный завод. Единственный работающий в городе завод. На всех воротах и калитках – усиленная стража – по восемь вооруженных винтовками, наганами и саблями громил (успех внимания или оккультизма при активации силы «Увидеть/скрыть сверхъестественное» явит ещё и шамана, прячущегося в заводских пристройках. Если перелезть через забор и тайно проникнуть на завод (успех лазания и маскировки со штрафом -1) то можно увидеть, что рабочие этого завода прикованы к станкам, а меж ними прогуливаются надсмотрщики с плётками и наганами. Если кто-то в партии владеет башкирским языком, то, подслушав разговор надсмотрщиков (успех Внимания) узнает, что эти патроны изготавливаются для войск Идель-Урал, и что в Уфе как раз сейчас находится Саретдин Максудов – «великий шаман малого курултая», и ждёт патроны.

- торговый пассаж. Он превращён в склад «дани» - продовольствия, патронов и прочих товаров взымаемых сепаратистами Идель-Урал с местного населения. Снаружи пассаж охраняется десятком башкиров, внутри – ещё десяток плюс трое шаманов. Успех внимания поможет обнаружить на стене соседнего здания свежую надпись: «Зелёный, Челябинск ждёт тебя», а подъём - следы, ведущие от пассажа в город (при успехе выслеживания по этим следам можно выйти к подвалу, в котором обитают подпольщики – четверо молодых людей и две девушки, все русские, обсуждают борьбу с сепаратистами, уповают на атамана Зелёного, проклинают чехов, позорно «сливших» город башкирам. Поединок воли поможет привлечь повстанцев на сторону партии, сменив отношение с подозрительного на дружелюбное).

- железнодорожный вокзал. Здание заброшено, пути основательно забаррикадированы. Успех внимания/уличного чутья поможет обнаружить прячущихся в стоящем на запасных путях отцепленном вагоне троих детей (2 девочки 6-7 лет и мальчик-подросток), которые, если их накормить (либо при успехе убеждения/запугивания), расскажут о том, что неделю с лишним назад была перестрелка башкиров с бронепоездом белочехов, пытавшихся прорваться в город

Белочехи несколько дней держали оборону, несмотря на уничтоженный паровоз (если герои проходили через Челябинск в главе 3 – они с удивлением услышат о своих подвигах), потом подошёл другой бронепоезд и отогнал первый куда-то назад, на север. А позавчера какой-то из бронепоездов снова подходил, пострелял по городу и вновь ушел на север. Мальчик считает, что недалеко, и что белочехам здесь что-то нужно…

- чайная фабрика. После полуночи в этом пустом заброшенном здании начинают собираться люди (успех маскировки поможет партии проникнуть внутрь, если героев заметят – всё собрание разбежится кто куда), несколько десятков. Успех внимания покажет в этой толпе одну из уже знакомых героям проводниц – Роби (если герои прошли в главе 3 через Златоуст), а успех анализа текста – что здесь происходит сходка не то потенциальных беженцев, не то подпольщиков, народ разбился на две партии – «красную», которая желает идти в Екатеринбург не то за помощью, не то за лучшей жизнью, и «белую», желающую того же, но в Кургане, в Государстве Российском. Пока «красная» партия берёт верх, апеллируя к тому, что Екатеринбург ближе. С помощью уличного чутья или маскировки герои могут смешаться с толпой «белых», взять слово – и попытаться убедить народные массы отправиться в Курган. Если это удалось – последует диалог с Роби. Она объяснит, что такую толпу через башкиров не проведёшь, даже тайными тропами. Что нужен как минимум бронепоезд, чтобы прорваться к Кургану силой. И она знает, где этот бронепоезд добыть – южнее Челябинска на железнодорожных путях.

- бараки и склады за вокзалом. Публика там обитает самая непрезентабельная – «городское дно», которое лишний раз стараются не ворошить даже башкиры. На партию там попытаются напасть пятеро оборванцев, вооруженных дубинами, топорами, у главаря – нож и самопал. Если одного из бандитов оставить в живых и допросить – при успехе героев в поединке воли он расскажет, что в чайной фабрике собираются те горожане, что хотят отсюда сбежать, что позавчера по городу стрелял бронепоезд белочехов, что атаман Зелёный грозился выбить отсюда башкиров, если горожане его поддержат, а при подъёме – что даже на захваченной башкирами территории действует «Чёрный Сговор», и его представители за определённую сумму (1000 золотых) могут устроить в городе какой-нибудь теракт, чтобы отвлечь внимание башкиров от проходящего через город бронепоезда.

Надо искать бронепоезд. Успех выслеживания поможет отыскать его в часе ходьбы от города. Бойцы Чехословацкого Легиона изначально будут настроены враждебно (сменить отношение поможет успех убеждения, штраф -2) – но на бронепоезде есть мистик из Братства Золотой Цепи, если в партии тоже есть мистик – маг с бронепоезда (его зовут Леонид) замолвит перед чехами словечко. А если партия уже проходила через Челябинск в главе 3 и помогла Легиону, выбив шаманов – то отношение априори будет дружелюбным.

По словам Леонида, белочехам по какой-то секретной надобности нужно в Курган, но они не могут проехать из-за башкиров. Разрушить баррикады на вокзале не проблема (башкиры так и не научились создавать непреодолимые для броневагенбургов бастионы), беда в шаманах – призываемые ими в больших количествах твари – сполохи, огоньки, вихри, сошки, упыри, а также вредоносные заклинания (типа Сна или Ослепления) крайне мешают, Леонид в одиночку не может противостоять «этим диким ордам», а белочехи из команды плохо знают не то что башкирский – но даже русский язык, а про знание суровых челябинских реалий и говорить нечего. Значит, башкиров нужно как-то отвлечь.

Отвлечь башкиров лучше всего масштабным терактом. Либо пойти на контакт с представителями «Чёрного Сговора» (за 1000 золотых бандиты подожгут торговый пассаж), либо, если у партии есть динамит – подорвать склад готовой продукции на патронном заводе (охраняется, помимо стражи у ворот и надсмотрщиков в цехах ещё десятком башкиров, на звуки выстрелов сбежится ещё толпа в 50 человек, проникнуть на склад незамеченными поможет успех маскировки (штраф -2). Впрочем, если герои заметят окошко под самой крышей (успех внимания, штраф-1) и метнут туда динамитную шашку (успех метания, штраф -2) – дело будет сделано, проникать внутрь не потребуется.

Взрыв послужит условным сигналом для бронепоезда Легиона. Проверка ловкости героев при успехе поможет им запрыгнуть на бронепоезд (при провале – поезд уйдёт на всех парах, а партии придётся выбираться из города, полного озлобленных башкиров), и выбраться вместе с белочехами на юг. В Курган бронепоезд прибудет утром, через 6 часов после выхода из Челябинска, герои за это время могут успеть поспать.

В Кургане бронепоезд простоит двое суток, после чего отправится обратно. Белочехи за это время успеют сделать тут все свои дела. Если поговорить с Леонидом и комендантом поезда (капитан Людвиг Свобода) – при успехе убеждения белочехи позволят, и даже помогут загрузить закупленный в Кургане хлеб на свой бронепоезд за 500 золотых, а при подъёме – за 300 (если герои участвовали в уничтожении шаманов в главе 3, то вовсе бесплатно). При провале, или если убеждение у героев отсутствует – придётся выложить легионерам 1000 золотых.

Провиант можно приобрести на Хлебной бирже за 2000 золотых. Белочехи помогут с погрузкой. Вечером вторых суток с момента прибытия в Курган бронепоезд отправится назад в Нове Табор. И – неожиданно для всех, не встретит там сопротивления со стороны башкиров! Если у партии ещё осталось золото – можно уговорить коменданта сделать крюк до Верхнеуральска, и доставить провиант непосредственно казакам. В Верхнеуральске, пока эшелон разгружается, нужно отправиться к Тимофею Сладкову и доложить об успехе дела, заодно и поинтересоваться, что с башкирами…

Бросок d6 на события в пути:

1.- четыре волкодлака;
2.- 3d6 батыров Идель-Урал;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- встреча с представителем «дивьих людей», дружелюбно-нейтрально настроенному к партии. Успех убеждения или дары (фрукты, шоколад, магические предметы и т.п) убедят нелюдя телепортировать партию в Уфу.

развилка: степные ушкуйники

Неофициальный центр Идель-Урал – город Уфа. Именно там обретаются вожди кочевников, составляющие т.н. «великий курултай». И туда же стекается всё награбленное башкирами на юге Урала. Значит, туда и предстоит идти партии. Если среди героев есть офицер – белогвардеец (либо казак не ниже старшего урядника чином) – в помощь партии Сладков даст 2d4 казаков + 1d6 за подъём убеждения при просьбе увеличить отряд. С этими силами, запасшись провиантом, фуражом и боеприпасами партия и выйдет на Уфу.

До Уфы идти пять дней – через степи, холмы, предгорья. В начале каждого дня – проверка выживания, провал – партия заблудилась, дополнительный день пути. В начале каждого дня – **бросок d6 на события в пути.**

Вечером второго дня отряд выйдет к реке Белая. На реке бушует местный водяной, который не пропустит партию дальше. Любые переправы будут разрушены, а герои – атакованы самим водяным, десятком сошек и тремя десятками утопцев. Нужно как-то его утихомирить.

Надо думать, как перебраться. Совет с казаками (либо успех проверки классического образования со штрафом -1) подскажет следующие факты о водяных:

- водяные боятся чёрных кошек и почему-то зайцев (нужно поймать живого зайца, успех выживания (штраф-1) поможет поймать животное), если бросить живого зайца в воду – водяной испугается, и даст партии время навести переправу и перебраться на другой берег;

- водяные любят девушек. Можно скрасть в ближайшем селении деву и бросить её в реку. Это откроет путь, но вызовет недовольство казаков, будет бунт, подавить который возможно лишь убив минимум треть зачинщиков (запугивание и убеждение не помогут успокоить казаков).

- водяные не любят огонь, зато заботятся о водных жителях. Можно бросить в воду связку динамита в пять шашек (успех метания), это заставит водяного прекратить вредить партии.

Так или иначе, река Белая – форсирована, водяной утихомирен, партия и казаки идут дальше до самой Уфы. Этот город окружен башкирскими патрулями, если в партии есть мистик, то, активировав силу «Увидеть/скрыть сверхъестественное» он увидит, как где-то в центре города разбух большой сияющий зелёным цветом шар (на самом деле так на более тонком плане выглядит эфирное тело Саретдина Максудова), от которого во все стороны тянутся мириады тоненьких сияющих нитей, соединяющих всю башкирскую орду. Девять ярких зелёных искр вокруг «шара» - это остальные шаманы «малого курултая», сердце Идель-Урал…

Однако казакам нужна не смерть Максудова *(хотя идея интересная, ведущий может дать игрокам возможность обезглавить Идель-Урал. Если герои смогут прорваться к Максудову через множество вооружённых башкиров, пять десятков его личной стражи (вооружены маузерами, гранатами, саблями) и девятку великих шаманов «малого курултая» (у каждого - ПС 30, по 10 любых сил из списка Колдовства на усмотрение ведущего) и одолеть его самого – Идель-Урал потеряет своего духовного лидера и будет сильно ослаблено, а большинство башкиров вновь утратят неколебимый воинский дух и вернутся к довоенным занятиям)*, а хлеб, потому надо провести разведку в городе.

Уфа, общий вид. Фотограф: С.М. Прокудин-Горский

Толпу казаков там быстро заметят и разоблачат, потому в город надо отправляться партии, казаки останутся в засаде за городом и в случае нужды отсекут погоню. Успех внимания/уличного чутья поможет найти главный воинский продсклад (расположен в бывшем Воскресенском кафедральном соборе). Продсклад хорошо охраняется (три десятка хорошо вооруженных воинов из бывшей Дикой дивизии, четверо шаманов, а среди провизии спрятались четыре глиняных голема – «последний резерв» охраны), но проблема в другом – нужны телеги и лошади, на которых можно было бы вывезти хлеб…

Их можно поискать по окрестностям и угнать у местных башкиров (успех навыка внимания/выслеживания/уличного чутья (штраф -1) – искомые телеги и лошади найдены, успех взлома (штраф -1) или военного дела (штраф -2) – тайно и тихо похищены), а можно (если среди героев есть кто-то, владеющий башкирским языком) подслушать разговоры охраняющих склад воинов (либо аккуратно скрасть одного из них и допросить с пристрастием), из разговоров при успехе внимания и знании башкирского языка (а при допросе при проверке убеждения или запугивания против характера башкира) партия узнает о крупном обозе с хлебом, идущем к Уфе с юго-запада, который не сегодня-завтра придёт в город.

Если информация об обозе получена – нужно срочно хватать казаков и отправляться на перехват. Найти оный поможет успех выслеживания/внимания со штрафом -2. У партии есть двое суток чтобы отыскать обоз в степи.

Если партия отыскала обоз – его следует отбить у превосходящих сил башкиров (по 2 всадника на каждого члена партии и союзников плюс три шамана. В обозе шесть телег, ими управляют русские мужики, прикованные за ноги цепью к телегам. Во время битвы с башкирами должно уцелеть минимум три телеги и столько же лошадей и возчиков, если уцелел весь обоз – герои получат дополнительное очко повышения.

Когда обоз отбит – надлежит освободить обозников и как можно скорее добраться до Верхнеуральска. На обратном пути партии до реки Белая не будет никаких неприятностей – но на противоположном берегу обоз будет поджидать засада – 20 сектантов – «бахеевцев», вооруженных охотничьими ружьями, при поддержке двух колдунов. С ними нужно разделаться, если кто-то из сектантов выживет – допросить, при успехе запугивания, провокации или убеждения сектант расскажет, что они здесь по поручению Степана Блоханова, и мстят за разгон обряда (см. главу 4, если в тот момент герои просто прошли мимо – то, по мнению сектанта, их следовало убить за то, что они увидели не предназначенное для глаз непосвящённых священнодействие).

Наконец, партия доставила хлеб в Верхнеуральск. Сладков наградит героев повышением в чинах и распорядится насчёт обеспечения их всем необходимым – продовольствием, боеприпасами и прочим. Если герои шли через Курган и приехали на бронепоезде, к беседе присоединится и комендант бронепоезда, который расскажет про оставленный башкирами Челябинск (на обратном пути из Кургана). Сладков скажет, что это оттого, что башкиры под давлением Красных (те нанесли Идель-Урал мощный урон под Снежинском) были вынуждены собрать все свои силы, отправиться на перегруппировку и бросить ряд захваченных городов, в т.ч. и Челябинск. Но это не точно, башкиры могли уйти по каким-то другим причинам, хотя успешный удар Красных имел место.

Теперь можно и отдохнуть. Партия получает повышения.

Бросок d6 на события в пути:

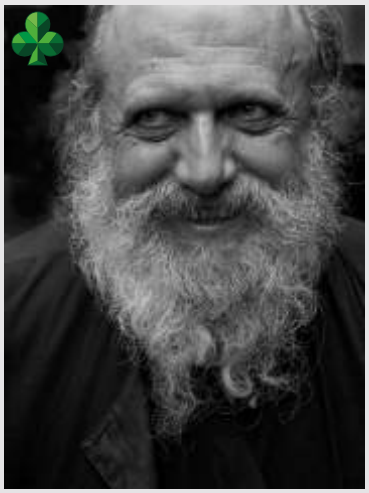
1.- Нападение Хозяйчика со свитой (5 сошек и 10 волков);
2.- 3d6 батыров Идель-Урал;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- встреча с представителем «дивьих людей», дружелюбно-нейтрально настроенному к партии. Успех убеждения или дары убедят нелюдя телепортировать партию в Екатеринбург.

С «бахеевцами» пора заканчивать. Слишком много проблем от этих сектантов. Полковник Сладков ставит перед партией задачу – отыскать главарей этих гадов и со всей суровостью покарать. Одна беда – неизвестно, где оных искать. Потому предстоит героям вернуться назад в Екатеринбург, тем же путём, коим они пришли в Верхнеуральск месяц назад.

Поутру партия выходит и направляется на север. В Екатеринбург можно вернуться прежним путём. Дорога уже знакома, риск заблудиться минимален, потому ежедневные проверки выживания идут с преимуществом +1, но **кубик d6 на события в пути бросать** всё-таки придётся. Дорога займёт неделю.

В Екатеринбурге для начала можно послушать радио или почитать газеты на предмет новостей (успех внимания, анализа текста или уличного чутья расскажет о предотвращении акта эзотерроризма на фестивале Новой музыки, о победе Чехословацкого Легиона над башкирами под Челябинском, о новом злодеянии Арлекина, совершённом на крыше гостиничного комплекса «Башня Исеть», о грядущем референдуме насчёт принятия закона, ограничивающего продажи ранцев Вернадского частным лицам. Также будет краткий очерк об атамане Зелёном, чьи агитаторы действуют на территории УрНР, призывающий не поддаваться на провокации).

В Горном Институте, куда героям тоже нужно обратиться, их вновь примет Захарий Калистратович. Уединившись с героями в своём кабинете, расскажет им, что он не просто научный сотрудник, но ещё и почётный член Уральского Горного Общества (т.е. Зелёный колдун, причём очень сильный). Расскажет о Петроградском Разломе, о том, что таких разломов, через которые энергия Иного Мира проникает в Мир Людей – ориентировочно, несколько. И да, Ипатьевский дом – тоже Разлом, но не активированный до конца. А Урал получается – «мёртвая зона», которую Ипатьевский Разлом не покрыл из-за того, что был вовремя изолирован, потому местное население более адекватно, чем в других регионах, а силы Иного Мира пасуют перед человеческим разумом. По крайней мере, пока пасуют – потому как некоторым сумасшедшим, типа «бахеевцев», это не нравится, и они желают расшатать устоявшееся равновесие. Сектантов следует остановить хотя бы поэтому. А хтонические твари, которых они пробуждают из многовековых спячек, могут послужить им лишним козырем для расшатывания и без того хрупкого равновесия.


Захарий Калистратович

Где искать «бахеевцев» Захарий Калистратович не знает, но говорит, что в их традициях отмечать все светские и церковно-православные праздники. Послезавтра – праздник Успенья Богородицы, который сектанты обязательно станут отмечать. Искать оных нужно в заповедных и красивых местах – на берегах водоёмов, в горах, в урочищах. Большего он сказать, увы, не может.

Впрочем, недалеко от города есть озеро Шарташ, окружённое реликтовыми горами и лесами. Идеальное место для того, чтобы «бахеевцы» проводили там своё празднество. Значит, надо искать сектантов там.

Представители официальной власти не помогут – в Екатеринбурге и других крупных городах «бахеевцы» себя ничем не запятнали (если герои расскажут о ряде нападений – потребуют привести свидетелей, а также, желательно, участников нападения), а в УрНР официально разрешена свобода вероисповедания. Придётся действовать самостоятельно, и как можно тише.

А. Намоков Озеро Шарташ

В день праздника нужно отыскать сборище сектантов. Озеро большое, обходить его долго (*сектанты на этом праздновании обойдутся без сверхъестественных выходок и колдунов, однако сила «Увидеть/скрыть сверхъестественное поможет обнаружить на одном из берегов толпу в 10 человек, среди которых два волкодлака и колдунья. В действительности это люди атамана Зелёного, его екатеринбургские сторонники, пользуясь хорошей погодой выбрались на шашлыки, вооружены наганами, ножами, топорами – ложный след, памятка ведущему*).

Обнаружить «бахеевцев» поможет успех внимания/выслеживания (штраф -2) – к тому же они поют песню про Ящера. Нужно это сборище разогнать (20 человек из которых 6 – женщины, мужчины вооружены обрезами двустволок, тесаками, кистенями, у двоих – гранаты, женщины с началом боя в страхе побегут в разные стороны, но остальные сектанты – нет, а при попытках запугивания они получат +2 к проверке характера), и хотя бы одного сектанта надо взять в плен и допросить. Успех допроса (поединок воли) откроет местонахождение главарей – Марата Курова и Степана Блоханова – в горах западнее Североуральска, у истока реки Большая Сосьва, а подъём – что туда направляются все «бахеевцы» Урала для обряда призыва Полоза. Именно там Полоз явится в Мир Людей, и очистит Урал «от красной плесени и белого гноя». Теперь героям надлежит доложить Захарию Калистратовичу о беде, грозящей Уралу – и отправляться в Североуральск. Сектанта же можно сдать в НКВД комиссару Харитонову – пусть официальная власть с ним разбирается. Партия получает ранг «Ветеран».

кур - в ощип!

Нужно отправляться в Североуральск, ловить в окрестных горах Марата Курова. Для начала нужно выбраться из Екатеринбурга и отправиться по Серовскому тракту на север. Ехать далеко - день пути до Невьянска, оттуда – ещё день до Нижнего Тагила, потом четверо суток до Серова, потом ещё день до Североуральска. А от Североуральска – ещё пять суток по пересечённой местности – леса, горы, болота, холмы… В-общем, дело серьёзное.

Вдоль тракта в Екатеринбург тянутся крестьянские возы и грузовики с окрестных МТС – хлеборобы везут собранный урожай в столицу УрНР. И если грузовики проносятся не останавливаясь, то с обозниками можно остановиться и поговорить, послушать новости. При успехе убеждения/уличного чутья хлеборобы расскажут, что урожай в этом году так себе – не низкий, но и не особо высокий, чуть выше среднего, и что в северных областях УрНР уже начинаются заморозки, а при подъёме – что совсем севернее, в районе Дедюхино, с урожаем и вовсе беда (хотя в прошлые годы урожаи там, несмотря на климат, были удивительно высокие, всем соседям на зависть), и что в окрестных лесах совершенно озверели лесные твари.

До Невьянска партия доберётся без всяких проблем. В этом заводском городке есть уютная маленькая гостиница, в которой можно заночевать. Также немало церквей (до революции город был не только чугунолитейным центром, но и славился своими иконами), многие из них функционируют (в т.ч. как Белое Место Силы). Если кто-то из героев решит зайти в церковь – помолиться и получить благословение – то на выходе его обступят несколько священников и попросят о помощи – сыскать похищенную «ночным татем» древнюю икону (если партия решит помочь – запустится зарисовка «Уворованная благодать»).

По дороге из Невьянска в Нижний Тагил – портится погода, идёт дождь. Скорость движения пешком/верхом замедляется, по прибытии в Тагил – проверка выносливости, провал – герои простывают. Автомобиль или иное моторизированное средство требует проверок Вождения каждые пол-суток пути (провал – застревает в грязи, откуда его вытаскивать 1d4-1 часов, критический провал – ломается, починка займёт 1d6 часов). Дождь прекратится лишь в самом Тагиле, куда измученные и обессилевшие герои придут уже около полуночи. Гостиниц здесь несколько, но места для партии есть лишь в одной – деревянной на северном выезде из города, в предгорьях, и то во флигеле.

Гостиницу содержит немолодой грузный старовер Дормидонт, который лично встретит постояльцев и проводит в номера. На вопросы о забитости гостиниц, ответит, что дело, во-первых, в урожае, а во-вторых – в меди, чугуне и стали, которая нужна и УрНР, и САСШ, представители коих целыми делегациями понаехали в город за скопившимся сырьём. Говорит, что и флигель был бы забит, ели б там не «чудилось» - там, якобы, «домовой бузит». Но других «нумеров нету». Придётся либо ночевать в чистом поле (герои на следующий день будут не выспавшиеся и утомлённые, к тому же потребуется проверка выносливости, провал – простуда), либо как-то разобраться с «домовым».

Однако под утро на расположившихся в номерах героев нападает не домовой – а блуждающие Пламени – по одному на члена партии.

Сначала они попытаются вселиться в героев (проверка характера персонажа против характера Пламени), а потом, вселившись в оружие героев, попытаются атаковать их. Если герои расправятся с Пламенями, а утром сообщат об этом владельцу гостиницы – он на радостях снабдит их и провиантом в дорогу, и одарит драгоценными камнями (два рубина, изумруд и алмаз), а кроме того – скажет, что «за Тагилом на тракте опасно стало – шуруют ночами всякие».

Если в главе 6 герои так или иначе расправились на Шарташе с людьми атамана Зелёного – то в середине второго дня пути атаман лично атакует героев на тачанке, маневрируя по сжатым полям и держась на приличном расстоянии. На тракте двое боевиков атамана на мотоциклах примутся забрасывать героев «лимонками». Если партия разделается с мотоциклистами и начнёт преследовать атамана по полям – то Зелёный сперва задействует гранату с фосгеном, а когда газ рассеется – погоню отсекут волкодлаки (по одному на члена отряда), которые выбегут из ближайшего леса наперерез героям, а если партия расправится и с ними и продолжит преследование – то не сможет пройти дальше широкого ручья, вброд через который перебрался атаман, т.к. в ручье, оказывается, сидят четыре водяных элементаля, а из камышей противоположного берега в героев начнут метать копья и топорики утопцы (по 2 утопца на одного члена партии), за ручьём след пропадёт в грязи, и даже подъём выслеживания не поможет отыскать сбежавшего атамана. Если герои не повелись на ложный след – нападения Зелёного не произойдёт, никаких событий в этот день не случится - памятка ведущему.

Ночью третьих суток героев атакует нежить – два десятка упырей под руководством прячущегося в недальнем бору вурдалака-колдуна (которого охраняют два вурдалака-воина). Если герои смогут одолеть нежить и допросят вурдалака – (поединок воли, штраф -2 на все проверки) расскажет, что они собирали войско упырей из трупов путешественников (которых, собственно, и убивали), а при подъёме – что войско потребно не им, а Кощею Бессмертному, для каких целей вурдалак не знал. При попытке разузнать о том, где героям искать Кощея, вурдалак забьётся в корчах, покроется гнойной пеной, иссохнет – и упокоится насовсем.

В Серове герои смогут отдохнуть и переночевать. Погода здесь уже совсем осенняя – холодный ветер, ночью температура опускается до двух градусов, да и днём – не больше десяти, низкие тучи, пасмурно, мрачно. Если у партии нет с собой тёплых вещей, зимних спальников и прочего – самое время оными обзавестись здесь (иначе на все проверки выносливости в дальнейшем, до самого возвращения в Верхнеуральск будет накладываться штраф -2).

1-й Уральский партизанский отряд имени Н. Махно

Следующий пункт – Североуральск. Тракт пуст, никто никуда не едет, кроме партии. Где-то на полпути до Североуральска он окажется перегорожен засеками, перерыт, а по обеим сторонам – укрепления из брёвен и камней, за которыми – пулемёты. Над одним таким импровизированным редутом реет зелёный флаг с надписью: «Вольному – Воля!». Это банда Зелёного – по пять бойцов в каждом гнезде (помимо пулемётчика остальные вооружены мосинками и гранатами), а кроме того – в каждом гнезде по магу из народа «дивьих людей». Самого атамана тут нет, засадой руководит пан Погольски, который и объявит героям, что всё их имущество, кроме самого необходимого, будет реквизировано 1-м Уральским Партизанским Отрядом атамана Зелёного. Придётся либо вступать с ними в бой – либо отдать все сбережения и большую часть огнестрельного оружия и зимнего снаряжения.

Если герои вступили в бой с «зеленцами» и выжили (пан Погольски и «дивьи люди» телепортируются, как только от их отряда останется меньше трети), оставшихся в живых бандитов можно допросить. Успех в поединке воли откроет, что банда атамана Зелёного собирает средства для крупномасштабных действий, что нужны деньги и оружие, потому они и «шалят на большаке» подальше от крупных населённых пунктов, патрульных «летунов» и дирижаблей. В частности, атаман наладил отношения с Обдорском, где и планирует закупить у американцев снаряжение и зимнее обмундирование после того, как будут собраны необходимые средства. Где обитает сам атаман он не знает (по словам бандита, «зеленцы» отсиживаются по сёлам, а в нужный момент через «дивьих людей» (коих в свите атамана четверо) получают весточку и идут в указанную точку сбора. Больше бандиты ничего не скажут, можно их добить или отпустить.

Бросок d6 на события в пути:

1.- 4 волкодлака, нападут из засады;
2.- 3d6 бандитов атамана Зелёного;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- четверо белочехов, ищущих в местных горах Грааль по собственному почину но с благословения братьев-генералов, нейтрально-доброжелательно настроены к партии, успех убеждения сделает их союзниками героев.

Североуральск встретит партию холодным проливным дождём – и патрулём НКВД. После проверки документов героев попросят пройти в местный опорный пункт, где их, оказывается, ожидает… комиссар Харитонов. Он скажет, что окрестные леса небезопасны, что тут даже отсутствует радиосвязь, что Красные тут были совсем по другому делу (разыскивают банду атамана Зелёного), и что героям лучше бы вернуться в Екатеринбург, для их собственной безопасности. В случае каких-то проблем в горах, представители власти УрНР точно не смогут прийти героям на помощь. Единственное – если герои расскажут ему про хтонических тварей, пробуждаемых сектантами, он передаст партии один «универсальный патрон» - артефакт Петрограда, уничтожающий при попадании любое существо и сущность (кроме высших Духов), специально против такой твари. После этого диалога, комиссар оставит партию в покое, погрузится на ожидающий его дирижабль и улетит прочь.

После остановки в Североуральске путь партии лежит через горы. В начале каждого дня – проверка Выживания, провал – партия заблудилась, дополнительный день пути. В начале каждого дня – **бросок d6 на события в пути.**

Когда партия выйдет к реке Большая Сосьва – нужно будет отыскать «бахеевцев». Это поможет сделать успех выживания/выслеживания (штраф -2 – сектанты прячут следы своего пребывания). Следы сектантов приведут к горному плато, в истоках реки.

Партия придёт туда уже затемно. На небе – полная луна, а перед входом в пещеру – горит костёр, вокруг которого два десятка сектантов (во главе со Степаном Блохановым) в коричневых балахонах (*Марат Куров среди них, участвует наравне с остальными, обнаружить именно его поможет успех внимания со штрафом -4*) творят какой-то ритуал. Ещё с десяток – несут караульную службу. Все участвующие в обряде (кроме Блоханова) – колдуны, а караульщики вооружены карабинами Мосина, наганами и кистенями/шестопёрами.

Нельзя, чтобы в ходе разгона сектантов в центр круга вокруг костра (по периметру которого хороводят сектанты) попала человеческая кровь (*если выстрелить в Блоханова обычным патроном и убить его – оный упадёт лицом вперёд, именно в очерченный круг, а если «универсальным» - то упадёт на спину и крови не будет, обряд сорвётся, сектанты разбегутся кто куда, Куров же сиганёт в пещеру*). Если это произойдёт – горы задрожат, сектанты начнут разбегаться, скала начнёт трескаться, осыпаться, потом разломится – и из разлома высунет морду огромная хтоническая тварь, которую сектанты почитают за Полоза (которая на самом деле им не является). Сразу распознав партию, она своим гипнотическим взглядом потянет героев себе в пасть (проверка характера со штрафом – 3), если не удастся этого сделать – пыхнет на партию огнём (2d12, КШ, проверка ловкости героев против данной особенности (d12) «полоза»), продолжая вылезать из разлома. Что самое характерное, «универсальный патрон» на эту тварь не подействует, если не попасть оным точно в пасть (впрочем, если герои прошли зарисовку «Уворованная благодать» - можно метнуть ему в пасть перстень Стефана Пермского). Если это получилось – «полоз» уползёт в свою нору и вновь впадёт в спячку.

Осталось изловить Марата Курова. Успех внимания/выслеживания (штраф -3) покажет, что тот сбежал в пещеру. Нужно искать его там.

Пещера уходит всё глубже и глубже – целый подземный лабиринт с множеством развилок. Успех выслеживания/внимания/выживания выведет партию к Курову, провал – партия заблудилась, критический провал – герои проваливаются в невидимую в темноте глубокую расщелину (проверка выносливости, провал – герой сломал ногу, критический провал – разбился насмерть).

Куров с факелом в руке обнаруживается в одном из тупиков, где зачем-то ощупывает стену. Как только партия окажется у него за спиной – развернётся и вступит в бой с героями.

Когда Куров окажется при смерти – он упадёт на пол – а где-то далеко, в глубине пещеры обвалятся своды. И когда партия вернётся к выходу – то, обнаружит, что оный – завален. Огромная базальтовая плита рухнула с потолка и намертво перекрыла проход. Слой камня – очень толстый, не пробить даже динамитом. И если герои хотят выжить – им предстоит искать другой путь, который, судя по лёгким сквознякам, однозначно где-то есть…

лабиринт

Ситуация – не всякому врагу пожелаешь. Проход – завален, подмоги не дождаться, лабиринты пещер кажутся бесконечными. А источники света – наоборот, имеются в крайне ограниченном количестве. Надо искать выход. *В данной ситуации рекомендуется нагнать как можно больше саспенса и безнадёжности – памятка ведущему.*

Большинство туннелей уводят вглубь. Те, что идут вверх – заканчиваются тупиками. Придётся спускаться вглубь. В толще горы проверки выживания идут со штрафом -2 (при отсутствии источника света -4), успех оных выведет к подземной реке. По берегу этой реки – узкая каменная тропка. Слева от выхода к реке веет сквозняк, а справа, в глубине туннеля – какой-то слабый, но всё же источник света.

У персонажей есть столько попыток выживания, сколько героев в партии. По истечении этих попыток, если оные не увенчались успехом - можно попытаться бросить Вызов Судьбе (5 успехов из 5). Если и оный не дал необходимого результата - партия заблудилась в пещерах, где и погибла от голода, холода и жажды, игра на этом прекращается - памятка ведущему.

Осталось решить, куда идти - направо или налево? Варианты следующие:

Если партия пойдёт налево – обнаружит ещё развилку – два туннеля. Один закончится необычным тупиком – его перекрывает толстая каменная дверь, запертая изнутри, попытка её подорвать приведёт к обрушению сводов. Во втором, что вдоль реки – обнаружатся десять упырей. Если идти по этому коридору дальше – он сначала отвернёт от реки и пойдёт круто вверх, а потом – закончится в каменном зале, стены которого расписаны неизвестными героям рунами, посреди зала – сталагмит, над которым на потолке – круглое отверстие, именно из него и идёт поток свежего воздуха. Если у героев есть верёвка с кошкой (длина верёвки должна быть не меньше 30 метров), то успех метания (штраф -2) поможет героям зацепиться за край отверстия, а успех лазания – выбраться наружу.

Герои окажутся на заднем дворе какого-то странного каменного строения – двухэтажного, готического, с башней, больше всего напоминающего средневековый замок в миниатюре. В покои «дворца» лучше не соваться – при попытке проникнуть внутрь героев сначала атакуют четыре вурдалака (один колдун и три воина), а если партия пройдёт внутрь, и дойдёт до большого зала (в котором установлен трон из чёрного камня) – то и сам Кощей Бессмертный со свитой.

Лучше всего покинуть «замок», перебравшись через стену (у ворот будет дежурить полтора десятка «навьих конников») и не мешкая выбираться в леса. Там, каждый день кидая проверки выживания, за четверо суток можно будет выбраться к верховьям реки Вишеры. Если соорудить плот, то ещё за пять суток можно будет сплавиться по реке до Дедюхина, а там – сесть на дирижабль или поезд, что отвезёт героев в Пермь или даже Екатеринбург. *При таких раскладах герои не получат повышений, но смогут продолжить игру уже в следующей главе, когда доберутся до Верхнеуральска – памятка ведущему.*

Если партия идёт направо – источником тусклого белого света является кристалл, вмурованный в потолок тоннеля. Тропинка продолжает вести вдоль реки, по самому краю. Тоннель прямой, ведёт вглубь. Когда из виду пропадает первый источник света – впереди начинает маячить следующий… А вот после третьего кристалла проход слегка расширяется. Становится ясно, что проход явно рукотворный, и делает поворот аккурат под прямым углом. Вот только в стене, которая перед героями, есть множество отверстий, из которых в партию полетят стрелы, сдобренные отравляющим ядом. Успех внимания (штраф -2) может помочь обнаружить ловушки, а успех взлома – обезвредить их. Дальше придётся быть настороже. Персонаж-мистик может за поворотом обнаружить с помощью силы «Увидеть/скрыть сверхъестественное» перекрывающий проход невидимый для обычного зрения полупрозрачный серебристый полог – чары Тревога, снять которые поможет сила «Рассеивание».

За завесой – снова лабиринт, явственно рукотворный, усеянный ловушками – пол, что проваливается под ногами (герои упадут на торчащие из дна ямы шипы), падающие с потолка плиты, стрелы из отверстий в стенах (внимание, штраф -2), их всех надо как-то пройти и обезвредить.

Закончится лабиринт огромной пропастью, обрывающейся на краю циклопической пещеры. На противоположном конце пещеры светит огнями подземный город необычной архитектуры – тонкие шпили, хрустальные купола, множество сияющих кристаллов… Но долго этим великолепием полюбоваться не получится – из пропасти вылетят и атакуют героев Сияния – по 2 на члена партии. Если их удастся одолеть – герои обнаружат, что их взяли в полукольцо десять «дивьих людей», левитирующих на каких-то странных слегка светящихся летающих дисках. В руках у них – посохи, направленные на героев, и при попытке сопротивления или бегства партия будет атакована силами Взрыв, Поток, Струя, герои-мистики окажутся под воздействием Иссушения. Предводительница отряда – прекрасная беловолосая женщина в вычурных одеяниях потребует от партии бросить оружие и следовать вместе с «дивьими людьми» в город, для этих целей перед партией образуется ещё один летающий диск, на котором героев и доставят в город что по ту сторону пропасти.

Оружие героев «дивьи люди» соберут и отвезут в город вместе с партией. При попытке сопротивления в полёте – на всю партию будет наложен паралич. В городе же героев доставят во дворец, построенный из гигантского сталактита, во дворце – тщательно обыщут *(герои могут попытаться спрятать что-нибудь из своего инвентаря в процессе обыска – проверка маскировки против внимания «дивьих людей» - памятка ведущему)*, после чего – запрут в одной из камер дворцовых «надземелий» (тюремные камеры находятся на самом верху сталагмита). Охранять камеру останутся два Сияния, коих призовёт предводительница отряда.

Герои могут дождаться, когда их отведут на допрос, а могут попытаться сбежать. Если герои решатся на побег – нужно сначала взломать замок (взлом, штраф -3), а затем как-то расправится с Сияниями, которые атакуют героев при попытке покинуть камеру. Подкоп сделать не удастся – вокруг сплошной камень. Если героям получится покинуть камеру – то для того, чтобы вернуть свой инвентарь им придётся спуститься на пару ярусов вниз (в коридорах - стража, металлические големы, ходят партиями по трое, в их головы вмонтированы артефакты, поднимающие тревогу при обнаружении беглецов, разминутся с ними поможет успех маскировки (или ловкости со штрафом -2) против внимания големов). В «лаборатории», куда отнесли снаряжение партии, находятся четверо вооруженных мечами «дивьих людей» и ещё три Сияния, а также маг с посохом, который атакует героев силами Струя и Паралич. Если со всеми удастся справиться, забрать свои вещи и покинуть дворец – предстоит долго пробираться к выходу через «нижний город», расположенный на дне пропасти, и кишащий монстрами и чудовищами (количество, умения и характеристики обитателей – на усмотрение ведущего), агрессивно настроенными к героям. Если получилось – подняться к выходу поможет успех Лазания. Если герои благополучно выберутся из подземелий, им предстоит долгий путь в Верхнеуральск – правда, без оружия, артефактов и части снаряжения, но зато по прибытии в этот город они получат по два очка повышения каждый…

Если же герои дождутся допроса – им предстоит беседовать с другой прекрасной представительницей «дивьих людей» - черноволосой и сереброглазой. Эта красавица – могущественная волшебница, умеющая, в том числе, распознавать ложь. Она будет спрашивать героев, что они забыли в этих подземельях. Рекомендуется отвечать только правду, это улучшит отношение «дивьих людей» к партии.

По окончании допроса владычица «дивьих людей» вынесет вердикт: города «дивьих людей» - запретны для людей, и тот человек, что до них добрался, должен остаться в их стенах навсегда. Но для партии «дивьи люди» сделают исключение и отпустят – при условии, что герои выполнят задание владычицы.

А задание в следующем – необходимо не допустить запуск Красными спутника, который состоится 7-го ноября с Аркаимского космодрома. По словам Владычицы «если это произойдёт – в той войне, что происходит в эмпиреях, победит Машина. Не Природа, не Закон и Порядок, и даже не Хаос – а бездушная Машина, и всё живое станет лишь кровавой смазкой для её шестерней!». Героям придётся принять Служение, для того чтобы выйти на поверхность. Владычица затребует с героев нерушимую клятву в том, что они остановят Машину, и сорвут запуск спутника

Если партия откажется – то останется в городе навсегда, и игра на этом закончится. Если же примет Служение – то перед героями и «дивьими людьми» в сиянии света материализуется архонт – и наложит на партию своё Благословение, после чего – вновь исчезнет в сиянии света. Теперь герои, даже если и погибнут в процессе игры – восстанут в качестве Высших Бессмертных. А если же откажутся от Служения, нарушат клятву – то их жизненный путь тут же будет прерван, а души будут нисторгнуты в Лимб. Придётся разбираться со спутником.

Однако есть и хорошая новость – после того, как Служение принято – героем отдадут их снаряжение, а владычица «дивьих людей» телепортирует их всех прямо в Верхнеуральск. На этом глава заканчивается, партия получает повышения.

конец атамана зелёного

Герои понимают, что их перенесли на окраину Верхнеуральска. Значит, нужно доложиться Сладкову о выполненной миссии. Сладков будет рад возвращению героев, и расскажет им последние новости – оказывается, большая часть сил Идель-Урал покинула окрестности и стягивается к Уфе. А Чапаев отвернул от направления на Верхнеуральск («мокро ему, дожди мешают, не иначе!») и пошёл по южному направлению на Магнитогорск, нарезая большой крюк через степи Оренбуржья. Либо он хочет зайти совсем с тыла – либо у него другие планы.

Впрочем, Сладков не желает ждать Чапаева в Верхнеуральске. Настала пора вновь преподать комдиву урок. Совместно с оренбуржцами, которыми командует генерал Бородин, казаки планируют нанести удар по чапаевской дивизии в степях. Проблема лишь в одном – в тылах.

Если башкиры и впрямь ушли из захваченных ими Челябинска и Южноуральска – то опасаться нечего, и можно выводить основные силы в степь. Если же нет – то Бородину предстоит разбираться с Чапаем самостоятельно – ибо в таком случае неиллюзорен риск потерять город, даже в случае победы над Красными казакам будет некуда возвращаться. Так что необходима разведка. И героям в ближайшие дни предстоит побывать сперва в Челябинске, а затем и в Троицке, разведать там обстановку – а потом вместе с основными силами казачьего войска отправиться наперерез Чапаю.

Итак, для начала нужно отправиться в Челябинск. В верхнеуральском депо есть паровоз и пара вагонов, но он требует ремонта. Герои, обладающие навыком такового, могут помочь местным железнодорожникам в его починке, успех в групповой проверке этого навыка даст персонажу – ремонтнику дополнительно очко повышения.

Когда паровоз починят, можно смело грузиться на поезд и отправляться в Челябинск, вечером партия будет там. В помощь героям «на всякий случай» отправятся пятеро казаков во главе с пожилым характерником Мокеем. Однако, на третий час пути наперерез поезду выскочит десяток конных башкиров, и попытается его атаковать, стреляя на ходу из винтовок. У троих всадников есть гранаты, ими они попытаются атаковать локомотив. От башкиров надо отбиться – если они уничтожат паровоз, миссия будет провалена, возвращаться в Верхнеуральск придётся пешком, причём не выполнив задания.

После того, как партия отобьётся от башкиров, на всём пути до Челябинска проблем не будет. Машинист остановит паровоз в часе ходьбы от Челябинска, казаки и характерник останутся охранять состав, а партии предстоит идти на разведку в город и его окрестности.

Вокруг города внезапно бегают сошки, лесные и полевые. Два десятка этих тварей нападёт на партию. Судя по всему, кто-то их призвал и поставил охранять город – но кто и зачем?

Внезапно выяснится, что этот город занят-таки частями атамана Зелёного. Над флагштоками реют зелёные знамёна с надписью: «Вольному – воля!», а по городу совершенно спокойно, правда, не трогая местных, гуляют нечеловеческие существа – утопцы, волкодлаки, вурдалаки и прочие.

эмблема «зеленцев»

Ели разговорить кого-нибудь из местных, то при успехе убеждения, запугивания или провокации выяснится, что именно Зелёный, якобы, изгнал из города башкиров, а при подъёме – что атаман сам здесь, и с ним, помимо людей, утопцев и волкодлаков, несколько «дивьих людей», а весь «Уральский революционный отряд» состоит из двух сотен людей и нелюдей.

У героев в Челябинске имеются изъян «Враг» (крупный, атаман Зелёный) и «В розыске» (мелкий, целенаправленно не ищут, но если опознают – повесят) – памятка ведущему.

Продолжая разведку при успехе внимания или уличного чутья (штраф-2 если героев не было в Челябинске в предыдущих главах, если были – без штрафа) партия выяснит следующее:

- железнодорожные пути на въезде в город и в районе вокзала – забаррикадированы. Поезд там не пройдёт, если завалы предварительно не ликвидировать;

- в депо есть несколько паровозов, а на запасных путях – масса железнодорожных платформ и вагонов. Часть из них сломана, но остальные – вполне себе сносно выглядят, разве что потребуют небольшого ремонта, а паровозы – ещё и кочегаров с машинистами;

- периметр города патрулируют волкодлаки. Всего, по словам местных, с Зелёным пришло два десятка волкодлаков, три десятка утопцев (эти поселились в реке Миасс, в районе сливных труб), с десяток колдунов (неизвестно, люди это или вурдалаки) и несколько «дивьих людей» - их не больше четырёх (если герои истребили магов в главе 7 – то двое, если нет – то четверо), но все колдуют (фарт, см. стр. 46 Книги Региона, «тёмные»). Остальные – люди;

- Зелёный не планирует останавливаться на достигнутом. Он устроил в городе ряд мероприятий, привлёкших к нему немало сторонников – организовал раздачу продовольствия, освободил на ближайший год от налогов всех рабочих, крестьян и прочих тружеников, несколько раз устраивал «творческие вечера» и обещал наладить образование и здравоохранение, а все предприятия города отныне переходят под самоуправление самих рабочих, точнее, их заводских Советов, и то же самое он планирует провернуть в Миассе и Златоусте;

- сам атаман обитает в Народном Доме – это здание он избрал своей резиденцией, где под настроение и проводит «творческие вечера». Там же обитают «дивьи люди» и вооружённая автоматами Фёдорова «гвардия» атамана – 10 человек плюс три волкодлака;

Когда герои вернутся на паровоз, при совещании с казаками встанет дилемма – как быть? Атамана Зелёного из города надо бы как-то выгнать. Можно, конечно, отправиться восвояси и доложить полковнику Сладкову – но будет потеряно время, и кто знает – вдруг атаман и на сей раз уйдёт? А если не уйдёт – его поддерживает население Челябинска, будет бойня, которая точно не пойдёт на пользу Белого Дела. Лучше уж как-то проникнуть в Народный Дом и ликвидировать атамана тихо и быстро. Без атамана его банда расползётся, и Челябинск не станет угрозой Белым.

Персонажам невдомёк, что за ними следят шпионы Зелёного – четыре степных сошки в состоянии невидимости (проверка внимания со штрафом -4 поможет обнаружить шпионов). Как только сошки поймут, что они обнаружены – примутся разбегаться в разные стороны. Если проверка не была произведена – через полчаса после начала совещания состав атакуют – десять сполохов, столько же лесных сошек и три алабасты. Если партия благополучно справится с нападавшими, то обнаружит у одной из алабаст записку следующего содержания: «Рад визиту, дорогие гости! Приходите, я вас жду!» и подпись «Командир 1-го Уральского Партизанского Отряда имени Нестора Махно атаман Филипп Зелёный». Он знает о планах партии, это плохо. Нужно либо возвращаться в Верхнеуральск, либо атаковать самим.

Народный Дом, г. Челябинск

Если в отряде есть мистик, обладающий силой «Увидеть/скрыть сверхъестественное» - этот персонаж узрит, что город наполнен полевыми и лесными сошками, пребывающими в невидимом состоянии. Успех внимания или уличного чутья (штраф -2 на всё) поможет найти безопасную дорогу по «мёртвым зонам» их патрулей к Народному Дому. У главного входа дежурят двое громил, ещё трое – внутри, с автоматами, наблюдают из окон. У запасного выхода – два сполоха и три невидимых сошки, а за дверью – ещё и вурдалак-колдун.

Внутри Народного дома – десять громил с автоматами Фёдорова и три волкодлака (на первом этаже, после победы над ними лучше всего забаррикадировать дверь, иначе каждый раунд в Народный дом будет проникать пополнение – по три «зеленца», вооруженных наганами и тесаками, а каждый пятый раунд – ещё и два волкодлака). На втором этаже партию встретит сам атаман, вместе с магами из «дивьих людей» и волкодлаками (по 1 на члена партии). Последует диалог, в ходе которого Зелёный предложит либо присоединиться к нему, либо умереть. Если партия присоединяется – они проходят «причащение дарами Земли» (вино, мясо и конопля), после чего их Движение – меняется (с Белого на Зелёное). Даже если они примут решение тайной борьбы с атаманом – Зелёная суть крепко пустит корни в их душу, среди Белых герои быстро станут изгоями, игра будет считаться проигранной. Придётся драться.

Если партия выживет – можно допросить умирающего Зелёного, зачем ему всё это. Сначала он будет утверждать, что борется «за землю и волю», но при победе героев в поединке воли ответит, что хотел завоевать Урал и бросить его к ногам Хозяйки Медной Горы, дабы она правила УрНР безраздельно, а его сделала своим супругом и принцем-консортом. Что сказать? Сам дурак! Атамана можно добить, а потом – бежать назад к паровозу.

Действительно, с гибелью атамана все его бандиты и нечеловеческие существа разбегутся. Челябинск станет не опасен для Белых. Местные горожане, напуганные расправой над атаманом, даже помогут разобрать баррикаду на железнодорожных путях, и паровоз сможет поехать дальше, в Троицк.

Если герои уже шли через Троицк в главе 3 – их радостно встретят, и городские власти будут рады после подвигов героев передать город под руку Сладкова. Если нет – придётся разбираться с некромантом и мертвецами (см. гл. 3). После победы над нежитью Троицк встанет под руку Сладкова.

Итак, теперь тылы для манёвра дивизии полковника Сладкова полностью зачищены. Можно вернуться в Верхнеуральск и доложить об успехе. На следующий день после доклада Сладкову казачье войско начнёт подготовку к выступлению на Магнитогорск на соединение с войском генерала Бородина. Партия получает ранг «Герой».

не время для полёта

Партия вернулась в Верхнеуральск, как раз к выступлению дивизии Сладкова на соединение с войском генерала Бородина. Благодаря налаженной авиаразведке (аэропланы есть в наличии у Бородина) и установлению связи меж штабами казаки знают, что Чапай не просто подходит к Магнитогорску – его удар пойдёт дальше, на Аркаим, куда уже стягиваются составы из Екатеринбурга – именно это Место Силы Красные используют как космодром. Соответственно, пока чапаевцы будут удерживать плацдарм, УрНР осуществит запуск спутника. Нужно разбить Чапаева до того, как он сумеет закрепиться на Магнитогорском плацдарме. И войско атамана Сладкова оставляет Верхнеуральск и выступает на юг.

Героям, обладающим офицерскими званиями и навыком военного дела Сладков выдаёт в подчинение отряд, либо технику (зависит от спецификации военного дела), количество отряда определяется модификатором военного дела *3 (например, если военное дело равно d6 – будет выделено 3d6 всадников, при d8 - 3d8 траншейных орудий с расчётами и т.д.). Им предстоит занять определённый участок фронта во время боёв. Герои, не обладающие данными навыками, либо поступают в распоряжение того их сопартийца, у которого данные чины и навыки имеются, либо остаются в штабе атамана на случай возникновения особых поручений. Всё это Сладков сообщит в процессе выхода на позиции.

В первые сутки марша никаких событий не происходит. Однако в начале второго дня «летун» Красных сбросит казакам депешу с ультиматумом прекратить движение на Магнитогорск. Согласно ультиматуму, захват Магнитогорска, Аркаима и вообще равнинной части УрНР недопустим, и автоматически переводит казаков в ряды врагов Республики. Этот ультиматум будет публично прочитан атаманом и донесён до войска. Казаки, однако, горят желанием двигаться дальше.

Дивизия продолжает марш. А героев призовёт к себе Сладков. Последует диалог, в ходе которого атаман предложит героям следующие варианты – либо двигаться с войском до конца, и принять участие в финальной битве с чапаевцами – либо малым отрядом отделиться от войска, отправиться в Аркаим и подорвать «занебесную машинерию» екатеринбуржцев. Ибо характерники объяснили атаману, что через «эту штуковину» Красные, и их Новая Наука станут в разы сильнее и могущественнее, а силы Белых и Зелёных наоборот начнут таять. ЧСХ, будь запуск произведён в другом месте, последствия для других Движений не были бы такими фатальными. В-общем, партии предстоит решать, как быть. Можно, конечно, выбрать третий вариант, и под шумок дезертировать – но тогда у героев будут проблемы – ибо Служение будет нарушено, и герои низвергнутся в Лимб, да и без этого дезертирство в столь ответственный момент для Белого Дела не останется безнаказанным.

Бросок d6 на события в пути:

1.- 4 волкодлака, нападут из засады;
2.- 3d6 кавалеристов Чапаева (стр. 171 основной Книги Правил);
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- четверо колчаковцев (стр. 178 основной Книги Правил), идут за тем же, за чем и партия, успех Убеждения поможет залучить их в союзники.

развилка: не взлетит

Ночью герои отделятся от казачьей дивизии и направятся в сторону Аркаима. Казаки выдадут им вдоволь взрывчатки и остальных необходимых припасов. Добираться, не считая этой ночи, четверо суток пути. В начале каждого дня – проверка Выживания, провал – партия заблудилась, дополнительный день пути. В начале каждого дня – бросок кубика d6 на события в пути.

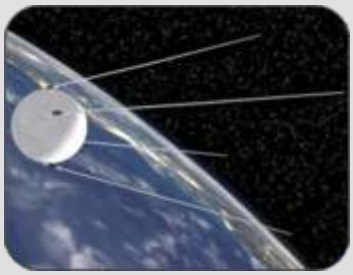
Над Аркаимом висит военный штурмовой гиломорфный дирижабль, а несколько гражданских, транспортных – под разгрузкой. С них лебёдками спускают какие-то металлические конструкции, по окончании разгрузки транспортники улетят. Штурмовик останется. На территории самого Места Силы множество людей, а также роботов возводят какую-то циклопическую металлическую конструкцию. Вокруг места строительства – двойное кольцо оцепления – пулемётные вышки, броневики-внедорожники, в небе кружат «летуны» с флуктуаторами. Пробраться через оцепление непросто, но возможно – либо проплыть под водой через речку Большая Караганка (успех плавания, штраф -2), либо при успехе маскировки против внимательности бойцов Народной Армии (1 кольцо оцепления) и датчиков экспериментальных охранных роботов (2 кольцо оцепления). Всё это нужно проделать ночью.

За вторым кольцом оцепления, ближе к возводимым фермам – вагончики – бытовки. Успех внимания (штраф -2) позволит подслушать разговор двух инженеров в одной из них. Оказывается, у Чапая проблемы с властями Советской России, сам Троцкий силами казаков и своих агентов среди дивизии решил его «убрать», оттого Чапаев переметнулся к УрНР. И идёт на Магнитогорск затем, что оттуда до Аркаима можно быстро проложить «железку», по которой и доставят собранную на уральских заводах ракету. Дирижаблями её не довезёшь – слишком тяжёлая. Как только рейд Чапаева завершится успехом – ракета отправится на Аркаим. Зато сам спутник здесь – благо его вес всего 83 килограмма.

Дальше разговор можно не слушать – нужно отыскать спутник и уничтожить его, по возможности – тихо. Спутник находится в одном из металлических ангаров, расположенных на краю стройплощадки. Все ангары – заперты, возле ворот каждого – по трое охранников – народоармейцев.

Чтобы проникнуть внутрь надо либо аккуратно «снять» охранников и взломать замок (взлом, штраф -2), либо прорыть подкоп с задней стороны и проникнуть внутрь. Либо заложить заряд на стройплощадке, подорвать одну из строящихся ферм, и, под шумок, когда вся охрана сбежится тушить пожар, сбить замки. Всего ангаров пять. При успешном проникновении внутрь – бросок d4, четвёрка – спутник в этом ангаре, иные значения – трое активированных роботов – строителей, которые тут же нападут на партию. Если в четырёх первых обследованных ангарах спутника не сыщется – значит, он в последнем из них.

Спутник охраняют четыре робота-охранника. Партии предстоит одолеть их, после чего – очень быстро отыскать искомый агрегат (в огромном ящике, выглядит как блестящий металлический шар). Спутник нужно уничтожить, а затем – максимально быстро бежать прочь (Вызов Судьбе, 5 успехов из 5, провал – героев убивают при попытке скрыться с места преступления).



Если всё удалось – как только партия окажется в безопасности, ей явится архонт, сообщит, что они совершили великий подвиг во славу Белого Дела, и вручит награду (на усмотрение ведущего, но это должно быть что-то достаточно существенное). После чего партия может попросить архонта телепортировать их в Верхнеуральск, Омск, или любое другое место. Все обязательства перед казаками теперь – выполнены, как и перед Белым Движением в целом. Впрочем, при желании могут отправится и к Магнитогорску, дабы присоединится к Сладкову в его битве с Чапаевым.

Казачья дивизия продолжает путь на юг. Путь осложнён сначала «летунами», сбрасывающими на войско гранаты (проверка верховой езды, вождения, или ловкости (если в пешем строю) против метания «летуна» со штрафом -1), а затем – полевыми укреплениями Красных, перекрывающими путь к Магнитогорску. Укрепления возведены на скорую руку, однако пулемёты и траншейная артиллерия – присутствует. Нужно разрушить их, чтобы войско прошло дальше. Партия, наряду с казачьей дивизией, принимает участие в штурме.

Полевые укрепления представляют собой архитектурный ансамбль из засек, брустверов, окопов и бревенчатых блиндажей. Количество обороняющихся Красных – на усмотрение ведущего, но должно быть не менее десяти пулемётных точек, не менее пяти траншейных орудий и от двух сотен красноармейцев. Тактическое преимущество местности (небольшое, -2 для Белых) за Красными, у них же – лёгкая авиаподдержка («летуны», +1 к Красным), но войско Сладкова в пять раз больше – памятка ведущему.

На следующий день после боя с Красными казачья дивизия выйдет на соединение с передовыми отрядами генерала Бородина. Выяснится, что основные силы Белых уже ведут бои под Магнитогорском. Красные сильно уступают в численности, но у них – штурмовые гиломорфные дирижабли, техноантропы, новейшие модели броневиков и два бронепоезда с дальнобойными орудиями. И это не считая «мелочи» - «летунов», некробионтов, гиломорфных боеприпасов…

Как только партия прибудет на плацдарм – оной будет выдан участок фронта, который ей нужно прорвать. Успех военного дела (штраф -2) позволит занять выгодную позицию (тактическое преимущество +1). Бой начнётся на следующий день.

Позиции героев сперва будут атакованы мобильными бронечастями (Красные устраивают «разведку боем»), если партия отобьётся от 3d6 броневиков – внедорожников на базе «Гарфорд – Путилов» (успех проверки военного дела против того же навыка командира бронебригады) – в следующий бой на них налетят кавалеристы при поддержке штурмового гиломорфного дирижабля. Наличие дирижабля понижает боевой дух войска (-1 к модификатору военного дела), уничтожение оного поднимет боевой дух (+2 к военному делу).

Если и вторая атака Красных будет отбита, а партия выживет – в битве произойдёт перелом. Героям поступит приказ – перехватить Чапаева, который находится как раз где-то на том же фланге, где и герои.

Погоня за Чапаем производится по правилам погонь «Дневника Авантюриста». Если герои смогут его успешно догнать – будет бой. Среди Красных – собственно Чапаев, его ординарец Петька, и красноармейцы – по 2 на члена партии и их союзников.

Чапай и его бойцы будут драться до последнего (и он, и Петька являются «боссами» и имеют по 4 фишки на каждого). Победа над ними знаменует и победу в битве и захват Белыми плацдарма.

ЭПИЛОГ

Итоги прохождения кампании следующие:

- Идель-Урал крайне ослаблен. Остатки башкиров вместе с Валидовым отступили к Уфе и там закрепились. Территории юга и юго-востока Уральской Народной Республики переходят под контроль белоказаков и регулярных частей Государства Российского.

- Запуск спутника – сорван. Красное Движение не смогло восстановить равновесие, сместившееся в пользу Белых после обретения ими Асгарда. Колчак готовится к масштабному наступлению на УрНР, которое состоится следующей весной. Уральская Республика будет разбита, Чернов – сбежит, армия Государства Российского дойдёт до Волги, Царицын падёт. Дальнейшее – неизвестно, но Красным будет тяжко, это точно…

- После уничтожения УрНР на Урале воцарится разруха и упадок. Многие города будут покинуты, и вскоре поглощены лесами. Орды мертвецов, образовавшиеся в результате этой бойни, будут подняты местными вурдалаками и вольются в войско Кощея.

ЕКАТЕРИНБУРГ
EKATERINBURG
ГОРОД БЕСОВ

ЗНАКОМСТВО С ЕКАТЕРИНБУРГОМ

В этой кампании игроки могут начать играть участниками КомКона (стажёрами), имея на начало игры черту «спецагент». В таком случае им не нужно проходить пролог, а задание на расследование убийства им выдаст полковник Гейдер, и именно перед ним, а не перед кем-то другим, партии и надлежит отчитываться. По мере прохождения кампании, и в зависимости от личных заслуг героев, им могут присваиваться звания и выдаваться награды от руководства КомКона – памятка ведущему.

Железнодорожный вокзал Екатеринбурга

Действие Белой кампании начинается в Екатеринбурге.

Персонажи могут быть как местные, уральцы, так и пришлые – отправленными из колчаковского Государства Российского для шпионажа, диверсий и агитации, а также для поиска великих Белых реликвий. Если Екатеринбург для прибывших героев не является конечным пунктом (н. героям требуется передать секретные бумаги в Нове Табор, отправится на поиски принцессы Анастасии, которая по слухам жива, или присоединиться к белоказакам Сладкова), им всё равно нужно какое-то время пробыть в Екб, хотя бы для того чтобы разжиться лошадьми – железные дороги проложены далеко не везде, а на дирижабль героев так просто не пустят…

Если партия отправляется из Омска – игра начинается в поезде Омск- Екатеринбург. Пройдя через все обыски и допросы в Ялуторовске и Тюмени (в Тюмени их, помимо офицеров Народной Армии будет допрашивать ещё и флуктуантроп, так что все магические предметы нужно как следует спрятать (Маскировка против Внимания флуктуантропа), герои прибудут в Екатеринбург. Для начала им необходимо отправиться в контору Сибирской Торговой Компании, где чиновник посольства поставит в их паспорта штампы, разрешающие пребывание на территории УрНР на срок до 90 дней.

Там же в конторе Компании Ипатий Евграфович (тот самый чиновник, что поставил штампы в паспорта) пригласит героев нынешним вечером к себе на ужин. Герои могут отказаться (тогда информацию о происходящем в городе им предстоит добывать самостоятельно из газет (анализ текста), радиопередач и опросов обывателей в трактирах (внимание/выслеживание со штрафом -2), а могут принять приглашение. Если примут - Ипатий Евграфович и домочадцы расскажут героям про следующие факты:

- город терроризирует некий Арлекин – неуловимый маньяк-убийца, псих-одиночка;
- к концу октября руководство УрНР планирует запустить в космос спутник;
- восставшие башкиры Идель-Урал отбили удар дивизии Чапаева;
- в Обдорск прибыло ещё два корабля с солдатами САСШ;
- в районе г. Дедюкино исчез грузовой гиломорфный дирижабль Народной Армии.

Если герои отклонят приглашение, то всю эту же информацию смогут добыть самостоятельно. Помимо вышеперечисленного успех внимания откроет героям множество афиш грядущего фестиваля Новой Музыки (гвоздь фестиваля – выступление московских ансамблей «Зодиак» и «Биоконструктор»), а при подъёме – что одна из афиш испорчена – кто-то нарисовал на ней чёрной краской стрекозу на фоне пентакля.

Дом Ипатьева (в котором расстреляли царскою семью) находится на перекрёстке улиц К. Либкнехта (бывшая Вознесенская) и переулка того же К. Либкнехта (бывший Вознесенский переулок). Дом превращён в мини-крепость – пятиметровый забор, колючая проволока, пулемётные вышки, бронированные ворота. Предупреждающие знаки гласят, что проезд/проход запрещён. Герой-мистик с помощью силы «Увидеть/скрыть сверхъестественное» может обнаружить невидимый обычному глазу купол силового поля, накрывающий дом. У ворот – два броневика, над самим домом неотрывно висит гиломорфный дирижабль (в тёмное время суток – ещё и освещая дом Ипатьева мощным прожектором).

Погуляв по городу, герои могут заселиться в недорогую гостиницу на ВИЗе. В гостинице их навестит комиссар Харитонов с двумя некробионтами, проверит печати, порекомендует не покидать гостиницу в тёмное время суток и на том распрощается.

Герои – местные и так знают о всех текущих событиях и проблемах Екатеринбурга. И у них есть своё жильё, которое может быть расположено где-нибудь ближе к окраинам, но в доступности надземного метро – в районе ВИЗ, Северной, 2-й Восточной или Уктуса. Местные жители не проходят пролог, а начинают игру сразу с первой главы.

Екатеринбург представляет собой город в стиле «утопический конструктивизм». Центральные улицы, где сплошь асфальт, сталь, стекло и бетон перемежаются с лесопарковыми «зелёными зонами», окультуренными, но стилизованными под девственные леса. На Площади Пятого Года (бывшей Кафедральной) вместо снесённого Кафедрального собора красуется огромное здание Исполкома – со шпилем, статуями, курантами… Также Площадь Пятого Года – пересадочная станция надземного метрополитена, две ветки которого пересекают город крест-накрест (1-я линия – Уралмаш – Уктус, 2-я линия – ВИЗ – Горный институт).

В продуктовых магазинах цены на еду завышены вдвое. Продавцы объясняют это тем, что сельскохозяйственные территории УрНР захвачены повстанцами Идель-Урал, потому Республика сильно зависит от импорта продовольствия. Особо в дефиците кофе, шоколад, фрукты (кроме тех, что растут на Урале), сахар и пряности.

На следующий день начинается приключение. Отправные точки следующие:

- если герои по той или иной надобности направляются на ВИЗ – у бывшего ипподрома, а ныне главного коневодческого центра (единственное место в Екатеринбурге, где можно купить или иным образом приобрести коня) УрНР – толпа милиции. Внутрь никого не пускают. К героям подойдёт нервный и едва не плачущий человек в кавалерийском мундире без знаков различия – зам. директора центра, с ним можно вступить в диалог. Тот посетует на «проклятых башкирских нелюдей», расскажет, что какие-то твари до костей обглодали охранников, выпустили и распугали всех лошадей, и теперь у города нет коней, а у него – есть неприятности. Партия может предложить свои услуги по поиску разбежавшийся живности и возвращению оной в коневодческий центр. Коневод с радостью примет предложение героев, пообещает им достойную награду. Запустится глава 1 кампании «Степные всадники» - «Ход конём».

- если герои по той или иной причине вернутся в контору Сибирской торговой* компании *(если не вернутся – то комиссар Харитонов в сопровождении двоих некробионтов сам придёт к ним в гостиницу) – выяснится, что прошедшей ночью была зверски убита вся семья Ипатия Евграфовича, того самого чиновника, что поставил штампы в паспорта героев. Харитонов допрашивает партию, намекая на странное совпадение – убийство произошло в первую ночь пребывания партии в городе! Впрочем, у героев есть алиби, и комиссар не может с этим поспорить, но говорит, что похоже партию кто-то пытается целенаправленно подставить. Призывает к бдительности, советует «не геройствовать», после чего уходит. Похоже, у партии в Екатеринбурге внезапно появился враг – но кто и почему? Это нельзя так оставить *(здесь ведущий может «дёрнуть» игрока за Отпечаток)*, необходимо понять, кто стоит за этой подставой и покарать убийцу! ***(Если герои – местные жители, но при этом не являются членами КомКона, им не нужно посещать контору Сибирской торговой компании, однако с ними происходят почти те же события – визит Харитонова (с предъявлением «улик» в виде пуговиц/окурков/отпечатков ботинок/иной мелочи, принадлежавшей или могущей принадлежать героям), наличие у партии алиби, намерение найти и покарать убийц)***. Запустится глава 1 кампании «Город Бесов» «Тень цареубийцы».

Силовая станция завода Эльмаш

тень цареубийцы

Итак, героям надо расследовать убийство, а заодно понять, кто и почему их подставил.
Варианты, откуда начать следствие, (либо продолжить его) следующие:

- городской морг. Находится при городской больнице на Северной улице. Там можно потребовать материалы о вскрытии тел убитых. К героям выйдет пожилой патологоанатом – криминалист (тот самый, что провёл вскрытие) и потребует от партии предъявить полномочия. Их у героев нет, но если рассказать ему правду, то при успехе Убеждения/Провокации (или Запугивания со штрафом -2) он проникнется к партии сочувствием и расскажет (не для протокола, конечно), что убийство мало того, что было сделано профессионально, так ещё и было инсценировано как нападение Арлекина – известного в городе маньяка. Доктор уверен, что убивал не Арлекин – во-первых, тот никогда не нападал на людей в помещениях, а во-вторых – Арлекин пользуется длинным и тонким кинжалом, а здесь, судя по характеру ран, поработали немецким штык-ножом. Больше он ничего по делу сказать не может.

- квартира пострадавших. Расположена на втором этаже многоэтажного дома на Мельковской площади. Дверь на замке, квартира опечатана. Если среди героев есть мистик, обладающий силой «Увидеть/скрыть сверхъестественное» (если нет – поможет успех проверки внимания с штрафом -4), то он сможет увидеть беса пребывающего в состоянии невидимости и следящего за партией из-под потолка, поняв, что его обнаружили – немедленно куда-то телепортируется. Если партия вскроет замок (успех взлома) и проникнет внутрь – в квартире обнаружатся ещё три беса, рисующие на стенах углём и кровью какие-то знаки, среди которых – гексаграмма Хаоса. Заметив партию – атакуют огненными Стрелами, попутно поджигая квартиру, потеряв одного из своих – немедленно телепортируются. Проникновение на опечатанный объект и поджог грозят очень большими неприятностями ***(если конечно, персонаж – не член КомКона – в этом случае проникнуть на место преступления его прямая обязанность, и никаких правовых трудностей с этим быть не может – памятка ведущему)***, тем более что на лестничной площадке, похоже, уже толпа народу, единственный вариант – бежать через окно. Успех лазания поможет спуститься целыми, а маскировки – незамеченными, если героев заметили – они получают изъян «в розыске» (мелкий).

Если партия не будет ломиться в квартиру, или же наоборот – выскользнет оттуда незамеченной – о ситуации с бесом следует доложить в ближайшее отделение милиции. Там сначала над героями посмеются и предложат чаще закусывать, но при успехе убеждения/провокации (штраф -2) позвонят «куда следует», и велят ждать. Через 15 минут прибегает комиссар Харитонов – причём злой. Он будет орать на партию, вопрошая, что ей понадобилось в квартире убитого? Последует Поединок Воли с Харитоновым, партия должна его выиграть иначе их загребут в кутузку на 2d6 дней, за сопротивление – получит изъян «в розыске» (крупный). Предварительная беседа в морге с патологоанатомом даст партии преимущество +2 в поединке воли ***(членам КомКона надлежит вместо обращения в милицию доложить о ситуации полковнику Гейдеру, информацию о Ермакове они получат от него по прохождению данной главы – памятка ведущему)***.

Если партия взяла верх в поединке воли – обмякший Харитонов недобро посетует, как ему все дороги, однако расскажет про такого господина, как Пётр Захарович Ермаков. Ермаков, по словам Харитонова – один из главарей анархо-террористов Урала, давно и основательно в розыске, знается с нечистой силой, страдает (вернее, наслаждается) эзотерроризмом. Именно Ермаков добивал штыком августейшее семейство в подвале Ипатьевского дома, по слухам, отведав крови последнего императора, обрёл сверхспособности. И если в городе бесы – то это стопроцентно работа Ермакова. На вопрос про Арлекина скажет, что чёткой связи меж Ермаковым и Арлекином не выявлено – но это не значит, что её нет вовсе. Чем герои могли насолить Ермакову Харитонов не знает, рекомендует обратиться в Горное Общество или к «тронутым» (так он называет специалистов – сверхъестественников из Уральского НИИ биоэнергетики, аномальных явлений и ноосферы (сокращённо УрНИИБАЯН).

- газета. В свежем номере «Уральского Рабочего» статья о зверском убийстве. Однако в статье сказано, что убийство совершил Арлекин «вероятно, по предварительному сговору с контрреволюционными элементами». Если партия уже беседовала и с патологоанатомом, и с Харитоновым, возникает вопрос – почему Арлекин, если доподлинно известно, что это не он? Откуда у редакции такие сведения? При чём тут «контрреволюционные элементы», если всему городу известно, что Арлекин – одиночка? Надо идти в редакцию.

УРАЛЬСКИЙ РАБОЧИЙ

Завтра в Екатеринбурге открывается
Уральский Государственный Университет

Да здравствует новый рассадник света и знания!
Да здравствует могучий и непобедимый союз науки и труда!

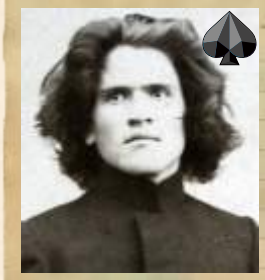
Редакция газеты «Уральский Рабочий» находится на ул. Малышева (бывшая Покровская) как раз напротив станции метро. В приёмной к партии вызовут журналиста, написавшего статью – молодого человека, коротко стриженного блондина в пенсне, улыбчивого, вежливого, аккуратного. Он скажет, что написал статью по требованию замглавреда и предложит героям вместе пройти к заказчику статьи и совместно задать вопросы, т.к. якобы сам заинтересован в разрешении несоответствий. Он поведёт партию куда-то в подвалы (по его словам, замглавреда контролирует процесс установки новых печатных станков), однако на втором ярусе подвала, куда молодой человек привёл партию – тихо и безлюдно. И, прежде чем герои зададут ему вопрос о том, что происходит – он превратится в какую-то ужасную (проверка Страха с штрафом -1), мерзкую, но при этом ловкую тварь, заставая героев врасплох (герой-мистик при успехе проверки смекалки может опознать в твари доппельгангера).

Если герои выжили, а доппельгангер нет (на выстрелы и шум драки прибегут работники типографии вместе с милицией), то их под дулами милицейских наганов вынудят сдать оружие (раненым, впрочем, окажут помощь) и ждать приезда «экспертов», коими окажутся чекисты и – ну да, комиссар Харитонов! Утешением героям послужит тот факт, что сейчас они точно не при чём, тварь – реально опасная, а дело принимает такой серьёзный оборот, что закрыть глаза никак не получится. Если у Ермакова агенты в газетах – не может ли их быть где-то ещё? В охране Ипатьевского дома, например?

Сходные проблемы мучают и Харитонова. Он говорит, что герои попали в серьёзный переплёт, и предлагает им выбор – либо покинуть УрНР (если герои не местные), либо пойти на содействие власти и совместно бороться с анархо-террористами.

Если герои готовы к содействию, то Харитонов скажет, что в противодействии Чёрным эзотеррористам неиллюзорно могли бы помочь Белые мистики. Однако в Екатеринбурге таковых точно нет – как неблагонадёжный элемент Белые маги в столицу УрНР не допускаются. Однако он знает, где оные точно есть – на горе Нове Табор у союзников-белочехов. Красных белочехи, мягко говоря, недолюбливают, хоть и союзники, а с Белыми вполне смогут найти общий язык. Говорит что-то про т.н. «Старца Горы» - якобы это очень сильный Белый маг, живущий в Нове Таборе и принципиально не желающий иметь дело с Красными. Зато имеющий дар прорицания. Именно к нему героям и предстоит отправиться с дипломатической миссией в ближайшие дни попутным гиломорфным дирижаблем (либо поездом, если герои по каким-то причинам не хотят или боятся летать). Партия получает повышения.

Если герои – члены КомКона, то милиция, конечно, приедет, оной следует продемонстрировать жетон, описать ситуацию, отправиться в местное отделение КомКона, и доложить Гейдеру. Именно он будет вести с героями диалог и выдаст следующее задание – насчёт поездки в Нове Табор. В этом случае партия отправится к чехам на дирижабле – памятка ведущему.



Пётр Захарович Ермаков

1887 г.р. В прошлом - профессиональный революционер, с 1906 г. практиковался в подпольной школе боевиков, существовавшей в Екатеринбурге. В 1917 примкнул к большевикам, стал поручением Я. Юровского. Был непосредственным исполнителем казни Николая II и его семейства и захоронения тел. При попытке Юровского убрать непосредственных исполнителей - порвал с большевиками и бежал.

По слухам, после казни императорского семейства, обрёл сверхспособности. После Перелома возглавил местную террористическую ячейку анархистов. Ведёт непримиримую борьбу с властями УрНР, его боевики который год пытаются прорваться в Ипатьевский дом...

путь в белый замок

Героям предстоит добраться до Нове Табора – либо гиломорфным дирижаблем, либо поездом. Дирижаблем путь займёт полчаса. Поездом – пять часов. Но героям предстоит, в итоге, добираться до замка Чехословацкого Легиона пешком. Потому как дирижабль атакуют трое камикадзе на реактивных ранцах, и он упадёт в покрытых лесом горах в районе реки Чаши. А поезд неизвестные бандиты пустят под откос посредством взрыва моста через речку Строку. Что в том, что в другом случае, герои – единственные выжившие, к тому же – легко отделавшиеся (синяки и ссадины – не в счёт) пассажиры.

- путь до Нове Табора от места крушения дирижабля. У героев с собой только то снаряжение, которое они заявили перед посадкой на дирижабль. Провизии и походного снаряжения – нет. Для начала надо обыскать гондолу дирижабля на предмет провианта и прочих вещей, что могут пригодиться в походе. При успехе внимательности/выживания партия отыщет запас провизии на два-три дня (более чем достаточно до Нове Табора, если не случится эксцессов), а при подъёме – еще и несколько походных комплектов походного снаряжения нормального качества (каждый следующий подъём поднимает качество снаряжения ещё на 1 ступень).

Нове Табор находится на северо-востоке. Добираться до него двое суток. В начале каждого дня пути – проверка выживания (провал – партия заблудилась, дополнительный день пути), а потом – **бросок кубика d6 на события в пути.**

- путь до Нове Табора от места крушения поезда. Для начала партии предстоит разобраться с бандитами, устроившими подрыв моста. Их семеро, вооружены наганами и берданками. Главаря (он в кожаной куртке, броня +1) можно допросить, при успехе убеждения/запугивания/провокации он расскажет, что они подорвали мост по поручению атамана Зелёного – «поборника народной воли» и «первого врага краснопузой и беложопой сволочи», а при подъёме – что атаман начал «железнодорожную войну». Но поручение подорвать мост выдал не лично атаман, а один из его посланцев – некий Степан (фамилию бандит не знает), здоровенный детина.

С тел бандитов, а также в их лагере можно найти семь походных наборов низкого качества, сухпайки нормального качества на 2 дня, а также, помимо оружия – по десятку патронов на каждый «ствол», пять динамитных шашек и денег на 50 рублей золотом. В останках поезда успех внимательности/выживания поможет обнаружить лекарства хорошего качества (2 аптечки), продовольствие на пару дней; подъём прибавит ещё походный набор хорошего качества и набор инструментов нормального качества. Со всем этим можно идти в Нове Табор – просто вдоль железнодорожных путей.

Вдоль путей пешком идти так же двое суток. Заблудиться здесь непросто, но в начале каждого дня – так же, **бросок кубика d6 на события в пути.**

Нове Табор – укреплённая каменная цитадель на склоне горы, опоясанная несколькими кольцами железнодорожного полотна. В горе много туннелей, похоже, Нове Табор продолжается и там. Из туннелей периодически вылетают составы – чтобы тут же нырнуть в другой туннель. На первом железнодорожном кольце перед цитаделью гигантской железной гусеницей свернулся ощерившийся орудиями бронепоезд.

Ещё на аванпостах цитадели героев разоружат (так как оружие в пределах Нове Табор имеют право носить лишь члены Чехословацкого Легиона) и проведут внутрь. Учитывая важность дела, партию проведут к Яну Сыровы – одному из лидеров Легиона.

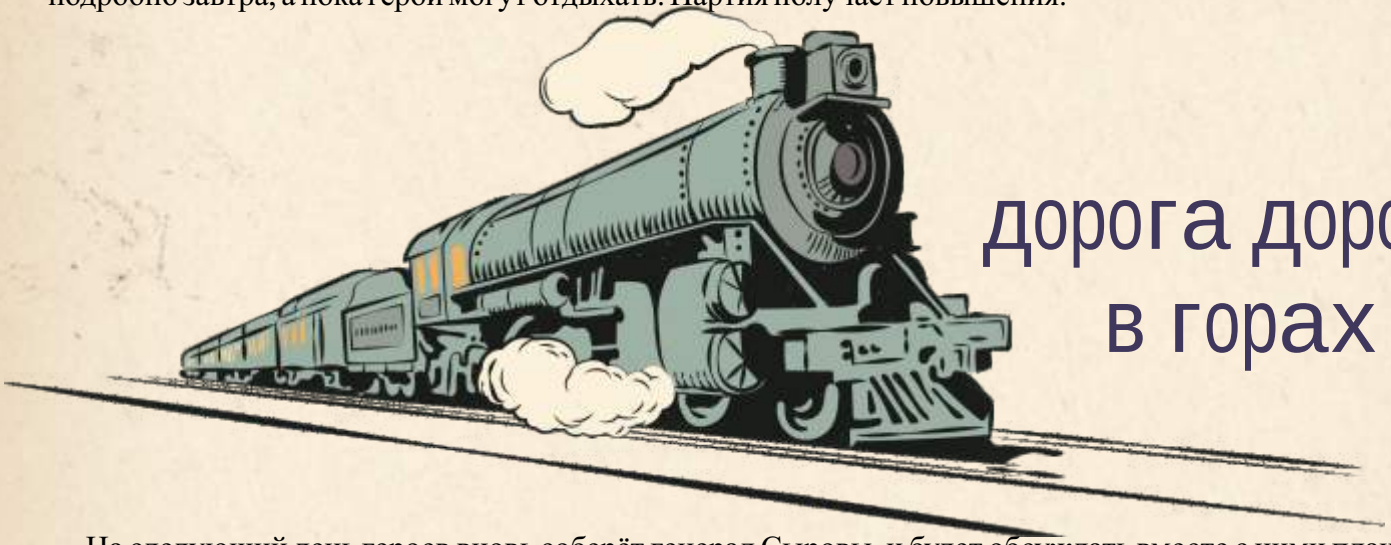
Тот внимательно выслушает героев. Про Ермакова скажет, что оный редкостный негодяй, и добавит ещё деталь в его биографию: по слухам, Ермаков пощадил принцессу Анастасию, и та чудесным образом спаслась, и бродит где-то по лесам, горам и заповедным местам Урала. Также сообщит героям, что союзнические отношения с УрНР белочехи и не думают разрывать – но оные строго регламентированы (белочехи держат оборону западных рубежей от большевиков, ПСР(н) за это осуществляет снабжение – но Нове Табор не вмешивается в дела Екатеринбурга, и наоборот).

Бросок d6 на события в пути:

1.- нападение лесных сошек, по 2 на персонажа;
2.- семейство диких кабанов, 10 голов;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- патруль Чехословацкого Легиона, дружественные партии, проводят партию в Новый Табор.

А главная, «вселенская» миссия таборитов – поиск Грааля. А не война с Чёрными.

Что до Старца Горы, то генерал скажет, что право задавать ему вопросы надо ещё заслужить. Впрочем, господин Сыровы сможет помочь героям и устроить рандеву со Старцем Горы – если герои перед этим помогут делу Легиона в борьбе с атаманом Зелёным. Если партия соглашается – генерал поговорит об этом более подробно завтра, а пока герои могут отдыхать. Партия получает повышения.



дорога дорога в горах

На следующий день героев вновь соберёт генерал Сыровы, и будет обсуждать вместе с ними план противодействия атаману Филиппу Зелёному. Атаман объявил Чехословацкому Легиону «рельсовую войну», которая точно не нужна Нове Табору. Злодейства атамана нужно пресечь решительнейшим образом, тем более, что Зелёный неудобно близко подобрался к окрестностям Цитадели.

Генерал предлагает партии отправиться в деревню Строкино, что близ недавно подорванного, но теперь уже восстановленного железнодорожного моста через речку Строку. Героям предстоит разведка. Их доставят в окрестности на мотодрезине в сумерках, высадят в часе пути от деревни. После захода солнца партии нужно проникнуть в деревню и узнать всё что говорят местные относительно Филиппа Зелёного.

Итак, с наступлением темноты герои, не привлекая к себе излишнего внимания, прибывают в деревню и осматриваются. В деревне есть железнодорожная станция, стоящая на отшибе ветряная мельница и работающий допоздна трактир, народу на улицах мало. Каждую из этих трёх локаций можно посетить…

- трактир. Посетителей тут немного – сам трактирщик (если начать его расспрашивать - то при успехе убеждения или провокации (либо за приличные чаевые) расскажет, что поезда из Табора в Екатеринбург ходят раз в сутки, из Екатеринбурга же - в случайном порядке, что местные - люди мирные, а о деятельности Зелёного ему мало что известно), пара местных выпивают (если к ним подсесть – пошлют подальше, провоцируя на кулачную драку, а если прислушаться – при успехе внимания можно услышать, как один селянин рассказывает другому про злоключения его кума, живущего где-то близ Дедюхино, что у них в селе «беда с урожаем»), в одном из тёмных углов сидит молодой интеллигент (если к нему подсесть – будет рад компании, представится механизатором Верёвкиным, скажет, что отправлен в эту глухомань для подсчёта ряда данных, необходимых для организации МТС, скажет, что селяне активно сопротивляются механизации, т.к. им основательно запудрили мозг «какие-то поганые тупые сектанты». За стойкой пьёт злой мужик, при попытках с ним заговорить – злобно рыкнет на партию, схватит шапку в горсть и уйдёт прочь (задействовав на него силу «Увидеть/скрыть сверхъестественное» мистик сможет распознать в нём волкодлака, если попытаться за ним проследить – тот почует героев, и, приняв боевую полутрансформу нападёт на партию).

- мельница. По ночному времени, конечно, не работает, и должна бы быть заперта – но успех внимания покажет, что замка на двери нет, а подъём – что там явно кто-то есть. Если герои смогут проникнуть внутрь незамеченными (маскировка, штраф -1) то увидят, как два прохиндея протирают жернова мельницы какой-то мерзкой и вонючей жидкостью. Завидев партию – выхватят из-под полы обрезы и откроют огонь по героям. Если хотя бы одного из них допросить с пристрастием – при успехе убеждения/запугивания/провокации выяснится, что эти господа принадлежат к секте т.н. «бахеевцев» и действуют по поручению некоего Степана Блоханова. Зелье, которое они втирали в жернов, накладывает порчу на муку, которой станет смолотая пшеница, хлеб из такой муки склоняет съевшего его человека к Зелёному движению, у человека возникает отвращение к технике, машинам, прогрессу и развитию, в нём начинает доминировать животная (по словам сектантов «природная») суть. О хлебе точно надо доложить куда следует.

А. Андреев. Полустанок

- станция. На перроне – крытый деревянный павильон, на котором обычно пассажиры ждут поезда. Сейчас там трое типов, греясь над огоньком свечки, тоже кого-то ждут (при успехе Внимания герои услышат что-то про Широкомордого, который давно должен был вернуться из трактира (имея в виду того самого злого дядьку). Если герои пришли на станцию до визита на мельницу и в трактир, и вступили с троицей в диалог – те скажут, что ждут пассажирского поезда из Табора в Екатеринбург (который действительно ходит раз в сутки), на ночёвку в трактире у них нет денег, потому они и здесь. Если герои расправились с волкодлаком – та троица просидит здесь ещё час, а потом, пробормотав что-то про НКВД и «походу, дотянулись краснопузые» попытается покинуть перрон и уйти в леса, нельзя им этого позволить. Если боя с волкодлаком не было – спустя десять минут оный присоединится к троице и рыкнет «харэ дрыхнуть, дятлы!». Вся компания, подхватив какие-то баулы, пойдёт вдоль путей на юг, в сторону Екатеринбурга. В баулах троицы – динамит, и идут они минировать полотно. В процессе ветер переменится, волкодлак почует героев – и укажет на них остальным, попутно принимая боевую полутрансформу. У бандитов – браунинги, завяжется бой.

Волкодлака надо уничтожить, остальных бандитов (хотя бы одного) – допросить. При успехе запугивания/убеждения/провокации партия узнает, что да, эта четвёрка подослана атаманом Зелёным. Что не сегодня-завтра в Нове Табор должен прийти эшелон из Екатеринбурга с боеприпасами и прочей продукцией уральских оружейных заводов, что пассажирский поезд с партией (если оная ехала на нём) был подорван их предшественниками по ошибке. Об этом можно доложить генералу, а можно прихватить с собой бандита – пусть генерал узнает всё из первых рук…

Ян Сыровы очень удивится. Действительно, в Нове Таборе ожидают назавтра прибытие эшелона с боеприпасами. Но откуда этот проклятый атаман узнал? Не иначе, среди белочехов завелась «крыса» …

Впрочем, чести беседовать со Старцем Горы партия вполне заслужила. Завтра он примет героев. А сегодня – надо отдыхать и отсыпаться. Партия получает ранг «Закалённый».

старец и принцесса

Партию приводят в покои Старца Горы, расположенные глубоко в подземельях замка. Кабинет, в котором Старец принимает героев, обставлен в старомодном стиле, не лишённом роскоши (резная мебель минимум позапрошлого века, ковры, портьеры), зато лишённом техники (из всех механизмов – лишь часы на каминной полке), на полках – множество книг, в камине горит огонь, а в кресле восседает древний на вид седой длиннобородый старик в расшитой звёздами мантии – тот самый Старец Горы.

В действительности этот «старец» - маскирующийся под человека представитель «дивьих людей», тёмный эльф Ирэлья. Если в партии есть мистик, владеющий Силой «увидеть/скрыть сверхъестественное», то при применении этого заклинания последует проверка его мистического навыка против аналогичного Фарта (d12) Ирэльи. При провале Старец Горы не только остаётся нераскрытым, но ещё и изгоняет из кабинета (экранированного от любых чужих чар) заклинателя, апеллируя к неписанному правилу этикета мистиков (вышестоящий по силе и статусу маг имеет негласное право проверять нижестоящего – но не наоборот), при успехе – примет свой истинный облик и нападёт на партию, однако, если окажется при смерти – будет просить оставить ему жизнь в обмен на службу героям. Есть смысл согласиться – он сильный маг, его помощь будет кстати в дальнейших главах кампании.

Старец Горы расскажет партии, что он один из высших Посвящённых Братства Золотой Цепи. И что он может помочь героям, ответив на ряд их вопросов. Про Ермакова скажет, что оный давно и основательно повязан с Орденом Чёрного Пламени, деяния сего господина направлены на то, чтобы устроить Апокалипсис, и у него для этой цели несколько вариантов. Один из оных как раз связан с Анастасией Романовой – цесаревной, дочерью последнего императора.

Старец Горы, по его словам, обладает даром предвидения, и расскажет, что анархисты оттого и ополчились на партию, что Ермаков тоже предвидит будущее. И знает, что именно герои способны поставить крест на его планах. А вариантов Апокалипсиса, заготовленных Орденом Чёрного Пламени на данный момент два – Ермаков должен либо прорваться в подвалы Ипатьевского дома и уничтожить установленные там машины Красных, сдерживающие прорыв сил Хаоса – либо довести до конца начатое им и Юровским в этом подвале летом 1919 года жертвоприношение и убить Анастасию. Проблема ещё и в том, что Анастасия нужна, фактически, всем – и Белым, как в Новороссии, так и в Государстве Российском (как мощное средство агитации), и Красным в Москве и Екатеринбурге (для тех же целей – «промыв мозги» юной даме, и проведя должную психологическую обработку, переманить цесаревну на сторону Красного Движения). Ищет её и атаман Зелёный – «для вполне определённых целей, крайне далёких от политики», разнообразные сектанты и шаманы башкиров не преминут заклать её на своих алтарях во славу Матери-Земли… В-общем, принцесса, в данном случае – очень важная фигура. Белочехам она, однако, не нужна – им важен Грааль, а цесаревна к оному уж точно никакого отношения не имеет.

Потому, по словам Старца, в Нове Таборе ей будет безопаснее всего. Старец Горы готов продолжать помогать героям и дальше, и уже не только советом, но и делом, если к нему приведут принцессу. Здесь она точно будет в безопасности и в стороне от политических игр и интриг всевозможных Сил. Он гарантирует её безопасность, и готов принести нерушимую Клятву Мага, что «никто не причинит вреда принцессе в стенах Нове Табора, покуда они будут стоять».

Также он расскажет и про Арлекина. Этот одержимый маньяк никак не связан с анархистами – им управляет какая-то другая сила – тоже Чёрная, и очень могущественная, по крайней мере – для Белых магов. Убийства, которыми развлекается Арлекин, крайне похожи на жертвоприношения (все, кого он убил, оказывается, были неинициированными носителями скрытого в том числе от них самих мистического Дара), а систему его действий можно будет понять, наложив места его атак на карту Екатеринбурга (оные складываются в гексаграмму Хаоса (почему-то с центром на левом берегу Исети, рядом с перекрёстком улиц Декабристов и Стеньки Разина, и для полного завершения рисунка не хватает девяти жертв). Что будет, когда «рисунок» окажется закончен, Старец Горы не знает, а гадать боится – по его словам, от самого ритуала веет хтоническим, непередаваемым ужасом…

Похоже, героям придётся отыскать принцессу, и доставить её в Нове Табор. Белочехи помогут – в распоряжении партии будет команда одного из броневагенбургов во главе с братом-капитаном Людвигом Свобода. По словам Старца Горы, принцесса находится в окрестностях пограничного Кургана – но не в самом городе. Она потеряла память, и сама теперь не знает, кто она. Старец Горы передаст партии специально зачарованный медальон, который приведёт героев к носительнице императорской крови…

Броневагенбург отходит завтра поутру. У партии есть время на подготовку, белочехи снабдят героев всем необходимым. В пути будет диалог с Людвигом Свободой, комендантом бронепоезда. Людвиг скажет, что он ответственный за судьбы вверенных ему легионеров и техники, потому не позволит гробить личный состав в сомнительных авантюрах. Проезд и безопасность белочехи обеспечат по мере сил, но искать принцессу предстоит самостоятельно, людей для этого дела Людвиг на выделит.

Путь из Нове Табора до Челябинска займёт чуть больше суток. Бронепоезд, помимо локомотива, броневагона, оборудованного восемью пулемётами и 47-мм орудием и платформы с крупнокалиберным 105-мм орудием, состоит из трёх пассажирских бронированных вагонов, платформы с готовыми рельсово-шпальными блоками и рельсоукладочного крана. На подступах к Челябинску на поезд нападёт огромная (три сотни верховых) толпа башкиров, вооруженных винтовками, саблями и гранатами.Собственно, гранаты – это единственное их вооружение, которое может причинить урон бронепоезду – однако в отдалении, вне зоны поражения 76-мм орудия, находится ставка шаманов, которые воздействуют на экипаж посредством разнообразных сил (Ужас, Слепота, Путы, Замедление) и призывают самую разнообразную нечисть (Вихри, сполохи, болотные огоньки, сошки), натравливая оную на бронепоезд.

Пути на въезде в Челябинск – разобраны. Бронепоезд останавливается. Комендант призывает партию к себе, и говорит, что нужно во что бы то ни стало нейтрализовать шаманов, а с остальными белочехи справятся своими силами. Пока башкиры наглеют – бронепоезд здесь не пройдёт, ремонтная команда просто не сможет покинуть вагоны. В днище броневагона есть люк, через который герои и покинут состав. Перед выходом Людвиг выдаст им «неконвенционное» оружие из личных тайных запасов – три ипритовых гранаты…

Благополучно покинуть состав и добраться до шаманов поможет успех маскировки/военного дела с штрафом -1 или сила «Невидимость». С тремя шаманами – пятеро охранников. У шаманов есть способность «увидеть/скрыть сверхъестественное» (проверка мистического навыка героев против колдовства шаманов), а их охранники, вооруженные «мосинками» и маузерами, очень внимательны (проверка маскировки против внимания башкиров). Идеальный способ расправиться сразу со всеми врагами – подобравшись с подветренной стороны на расстояние броска, закидать становище газовыми гранатами, после чего – бежать к поезду. Гибель шаманов мгновенно изгонит нечисть и деморализует башкиров, залпы орудий довершат разгром орды (герои получают очко повышения если не пользовались газовыми гранатами, поскольку это не почётно, и даже «грязно»).

Вскоре путь будет восстановлен, бронепоезд поедет дальше. До самого Кургана, куда он прибудет к вечеру, никаких происшествий не произойдёт.

В Кургане (на башнях и шпилях этого города развевается штандарт Государства Российского) бронепоезд встанет на один из запасных путей у вокзала. Людвиг отправится с докладом к местному армейскому начальству – а партии предстоит заняться поисками. В городе есть несколько небезынтересных локаций, а именно:

- торговая площадь. Торговля уже подходит к концу, часть лавок и лотков уже не работают, остальные – обслуживают последних покупателей и готовятся к закрытию. Успех уличного чутья или внимания (оба навыка – штраф -1) поможет обнаружить на задворках рынка ларёк по заточке режущих инструментов. На самом деле этот ларёк – прикрытие для местных бандитов, промышляющих в том числе и контрабандой. Их трое, вооружены финками и наганами, партию они встретят агрессивно. С ними можно вступить в схватку (тогда трофеями героев станут не только пистолеты, но и пара изумрудов, что обнаружатся в кармане главаря), а можно спросить насчёт информации о принцессе. При успехе в поединке воли, бандиты отправят героев в питейное заведение, а при подъёме (или за 100 золотых) расскажут про «святое место» - урочище Горелый Михаль, что севернее Кургана…

- кафедральный собор. Там в данный момент идёт вечерня. По окончанию службы можно опросить священников насчёт Анастасии. При успехе убеждения герои узнают, что в окрестностях и впрямь бродит блаженная дева, исцеляющая страждущих, что пару недель назад её видели в городе. Что несколько дней назад ей интересовались колчаковцы – но не нашли её.

- питейное заведение «Пивной Подвал Смолиных». Там собралось множество разномастной публики, среди которой выделяются три небольших компании, сидящих в разных углах. Одна – четверо мужчин и женщина в странных одеяниях, расшитых псевдославянскими узорами *(сектанты – «бахеевцы»)*. Другая – трое офицеров – колчаковцев. Третья – шумные молодые господа и дамы, по виду – декаденты. Первые две компании на контакт не пойдут (но подслушать их разговоры можно и нужно), третья с удовольствием примет героев в своё лоно (если те предварительно угостят их пивом), эти господа празднуют открытие какой-то выставки (в данный час уже закрытой до утра), и могут рассказать героям про «Храм Стрекозы», специализирующийся на теме «музыкального ирреализма», и вовсю орудующей в Екатеринбурге. О принцессе никто из них не слышал, и вообще считают историю с Анастасией красивой сказочкой.

Если подслушать разговор странно одетых личностей – то при успехе Внимания партия узнает, что нынешней ночью на кладбище города должен состояться какой-то таинственный обряд, в результате которого должен пробудиться какой-то Спящий. Что эти личности должны будут за час до полуночи сорваться отсюда и бегом бежать, чтобы успеть к обряду. Женщине страшно – она с такими потусторонними вещами ещё не сталкивалась, мужчины наперебой её успокаивают.

А подслушивание разговора офицеров (успех Внимания) покажет, что эти господа прибыли в Курган как раз за принцессой, которую хотят доставить в Омск, Колчаку. В ходе их разговоров в трактир войдёт ещё один колчаковец, что-то скажет про «нашёл!» и урочище Горелый Михаль. После чего офицеры все вместе покинут заведение.

- кладбище близ Степного проезда. Если герои подслушали сектантов, и решили вмешаться – то около полуночи там объявится толпа странно одетых личностей – 12 человек. Хороводом бродя средь могил, они читают литания на непонятном языке. Внезапно посреди кладбища задрожит земля, вспучится горбом – и из недр явится огромная омерзительная тварь, больше всего похожая на гигантского червя. И оная склонится перед главарём сектантов – похоже, это и есть тот самый Спящий (на самом деле – мемориальный червь, мутант-трупоед). Сектанты хотят натравить тварь на город, нужно им помешать. Вождь сектантов – колдун, остальные вооружены ножами, наганами и охотничьими ружьями. Если герои с ними разделаются и допросят хотя бы одного из них – то узнают, что Курган – лишь часть их великого плана, что в глубинах Урала спит Великий Полоз, коего сектанты хотят разбудить, чтобы он очистил Урал от «красной плесени и белого гноя». И что очень скоро проснётся и Полоз. Эту важную информацию тоже необходимо доложить Старцу Горы (***на самом деле Полоз уже давно проснулся, и те хтонические чудовища, которых пробуждают бахеевцы, не имеют к оному никакого отношения – сектанты про это просто не знают – в отличие от членов КомКона – памятка ведущему***).

Если персонажи прибыли из Государства Российского по распоряжению Верховного Правителя и успешно подслушали разговор белогвардейцев – между ними может возникнуть спор о том, что делать с принцессой. Ведущий может «потянуть» героев за Отпечатки для того, чтобы следовать первоначальному плану доставки принцессы в Нове Табор, или хотя бы отправится в Горелый Михаль заодно с колчаковцами. Если же «потянуть» не удастся, и персонажи во что бы то ни стало пожелают не вмешиваться – для относительно успешного выполнения задания необходимо донести до Старца Горы информацию о пробуждении Полоза. В этом случае партия не получит повышений за прохождение главы, но кампания не будет считаться проигранной и продолжится, хотя отношение к героям у чехов сменится с дружелюбного на настороженное.

Партия отправляется в урочище Горелый Михаль. Доберутся туда герои лишь поздно вечером – как раз успев застать бой между четырьмя белогвардейцами с одной стороны – и пятью волкодлаками при поддержке двух колдунов с другой. Перевес не в пользу белогвардейцев, к тому моменту, как партия вмешается в бой, из них в живых останутся лишь двое (за каждого спасённого колчаковца партия после боя получит дополнительное очко повышения). У колчаковцев есть серебряные пули, но волкодлаков много, и они слишком ловкие. Одного из колдунов лучше не добивать, а оставить для допроса.

В глубине урочища, недалеко от водопада и старого мола – избушка. После боя с волкодлаками оттуда послышится женский вопль, нужно бежать туда. Дверь в избушку распахнута, на пороге внезапно труп волкодлака (грудь вскрыта когтями какой-то твари), а внутри – два мутных типа надевают наручники на юную деву, худую и измождённую, завидя партию – тут же принимают свой истинный жуткий облик (дева, увидев такое перевоплощение, теряет сознание). Доппельгангеры! Они набрасываются на партию *(в данном случае оба – «дикие карты», памятка ведущему)*, получив третье ранение – попытаются убить девушку, нельзя позволить им этого сделать.

После победы над тварями следует привести в чувство барышню. Если это удаётся – она всё равно остаётся в состоянии шока – похоже, от ужаса бедняжка повредилась рассудком. Выданный Старцем Горы медальон реагирует на неё именно как на носительницу императорской крови. Несомненно, это цесаревна Анастасия – но как с ней быть? Похоже, доставить оную к Старцу Горы всё-таки придётся…

Если обыскать тела павших белогвардейцев – можно найти два десятка серебряных пуль, если выживет хотя бы один колчаковец – то же количество патронов он в благодарность передаст героям.

Допрос колдуна покажет, что они и волкодлаки были посланы для поимки принцессы атаманом Зелёным. Однако то, что двое из их компании оказались доппельгангерами, стало для него неприятной неожиданностью. По словам колдуна, те люди, чей облик приняли полиморфы, были неоднократно проверенными в различных делах людьми, верными Зелёному. Похоже, доппельгангеры загодя разделались с людьми атамана и приняли их облик. На вопрос же об атамане Зелёном колдун скажет, что он собирает вокруг себя всю окрестную лесную и горную нечисть, неподвластную башкирам – волкодлаков, утопцев, леших да водяных. В его команде есть даже пара «дивьих людей», которые, однако, не попадаются на глаза остальной банде. Сам Зелёный, однако, является человеком и его ближайшее окружение – тоже. Сам атаман сейчас находится где-то в горах северо-западнее Нижнего Тагила.

Дело за малым – осталось доставить принцессу в Нове Табор. Обратный путь до Кургана пройдёт без происшествий. Броневагенбург отправится в обратный путь сразу же после возвращения партии на борт. Дойдя до Челябинска, комендант бронепоезда, да и остальные легионеры, равно как и пассажиры, будут приятно удивлены отсутствием башкиров. Если уговорить Людвига ненадолго притормозить, и взять «языка» из местных – тот расскажет, что вся башкирская орда внезапно и в лютой спешке снялась с мест и направилась куда-то на восток, предположительно в сторону Уфы.

Наконец, Нове Табор. Принцесса передана Старцу Горы, тот скажет, что её разум повреждён сильно, но, к счастью, вовсе не непоправимо. Герои, рассказав Старцу о своих приключениях, могут уйти отдохнуть, и привести себя в порядок. Назавтра им предстоит ещё одна беседа со Старцем и Сыровы – и возвращение в Екатеринбург… Партия получает повышения.

Если в партии есть мистик, владеющий оккультизмом – Старец Горы обучит его одной силе ранга «Закалённый» (отдаст свиток с заклинанием, любым, на выбор игрока), а если мистик владеет убеждением – то при победе в поединке воли (убеждение против характера Старца Горы) – двум силам.

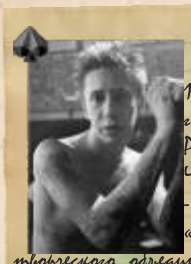
полёт стрекозы

На следующий день партия беседует с Яном Сыровы и Старцем Горы. Сыровы будет краток – он скажет, что получил накануне телеграмму от Колчака, сейчас у них идёт полемика с Верховным Правителем относительно ряда вопросов. Также он попросит партию наведаться в контору Сибирской торговой компании в Екатеринбурге ***(членам Ком-Кона – в екатеринбургское отделение)*** – там героев (если в партии нет членов КомКона) ожидает пакет из Омска, содержимое коего неизвестно брату-генералу. Засим – откланяется и оставит героев наедине со старым волшебником.

Старец Горы выдаст несколько запечатанных писем для руководства УрНР, и велит передать их через комиссара Харитонова ***(КомКоновцам – через Гейдера)***. И расскажет о страшном клубке, что сплёлся в Екатеринбурге.

По словам Старца, в этом городе противоборствуют сразу несколько Сил – и все Чёрные. Самая опасная – это, конечно, Ермаков. То, что он творит – явно нацелено на устроение Апокалипсиса. Сейчас, когда цесаревна под опекой и надёжной охраной (процесс лечения, по словам Старца, начался, и начался успешно, хотя до полного выздоровления ещё далеко), у Ермакова из рук вырвали козырь – но едва ли он был единственным. Доппельгангеры, замаскировавшиеся под людей атамана Зелёного – дело рук Ермакова. Маг советует в случае встречи с людьми (и нелюдьми) атамана не убивать их, а рассказать про то, что в рядах повстанцев завелись эти твари.

Вторая сила – это таинственный Храм Стрекозы. По всем признакам, за этим «творческим объединением» стоит Орден Чёрного Пламени. Их силы и умения Старцу неведомы («я человек пожилой, и эти новомодные сентенции мне непонятны, особенно в отношении музыки»), но ничем хорошим их действия не закончатся. Вечером 31-го августа начнется большой музыкальный фестиваль, на котором эти господа, судя по всему, и планируют проявить себя во всей красе – после чего «только одному Богу известно, какие клочки полетят по екатеринбургским закоулочкам».



Константин Чернов

1896 г.р. Племянник главы Совета Республики В. М. Чернова. Новамузыкант – иррealист, т.н. «искаженец». Глава творческого объединения «Храм Великой Стрекозы», в который входят несколько екатеринбургских молодёжных ансамблей. Никогда не попадал в поле зрения правоохранительных органов УрНР. Музыка «искаженцев» Храма крайне негативно действует на психику слушателей, но средствами, имеющимися в распоряжении Республики невозможно установить, что причина именно в творчестве членов этой группировки...

Вот именно с ними-то и надо разобраться в первую очередь – ибо официальные власти УрНР, скованные собственными законами и невозможностью распознать вплетённые в «искаженную» музыку инвольтации к эгрегору Пламени, не могут вмешаться в действо и, например, отменить фестиваль или запретить в нём участие ансамблям, входящим в этот Храм.

Самая загадочная персона – это, конечно, Арлекин. Понятно, что эта марионетка – но чья? Старец чувствует за ним могучую и тёмную Силу, желающую зла всему сущему – но не более. Творимый им кровавый ритуал неизвестен старому магу. С этой проблемой, похоже, тоже предстоит разобраться…

Сообщив всё вышеперечисленное, Старец выдаст героям «скромный дар» - 1000 золотых (на всех) и один малый зачарованный предмет (усиливает при ношении один навык на 1 ступень по желанию ведущего). После чего в кабинет постучит адъютант-белочех и скажет, чтобы партия была готова через полчаса погрузиться на поезд в Екатеринбург.

Путь в столицу УрНР пройдёт без происшествий. По прибытии у героев есть следующие варианты действий *(в любом порядке на усмотрение игроков)*:

- отправиться в управление НКВД ПСР(н) к комиссару Харитонову. Комиссару следует передать пакет от Старца Горы, тот скажет, что будут разбираться. Ещё расскажет, что за время отсутствия партии в Екатеринбурге Арлекин совершил ещё одно убийство, прямо на крыше гостиничного комплекса «Башня Исеть» (рассказывать Харитонову информацию, полученную от Старца Горы бессмысленно – оная уже изложена в переданном руководству УрНР письме), и что в районе Уралмаша обывателями были замечены бесы, но выезд спецбригады ничего не дал. За письмо он благодарен, советует позвонить ему завтра, так как в настоящий момент очень занят.

- отправится в Горный Институт. Оный расположен близ одноимённой конечной станции метро. В фойе героев задержат, так как посторонним допуска нет. Нужно сообщить, что имеется крайне важная информация, полученная от белочехов, в частности – от Старца Горы. В таком случае нужно будет заполнить ряд анкет и бланков (проверка смекалки, штраф-1), сдать оружие и магические предметы, после этого героев допустят до беседы со старшим научным сотрудником Захарием Калистратовичем. Тот попросит героев рассказать всё подробно. История об Арлекине его особенно заинтересует – по словам Захария Калистратовича эти чары ему незнакомы, в демонологии, а также в противодействии оной Горное Общество (представителем которого он является) не сильно, но вязь чар (если это и впрямь жертвоприношения) – сложная и интересная. Про Храм Стрекозы скажет лишь то, что связь этой организации с Орденом Чёрного Пламени несомненна – но не доказана, что лучше партии купить билеты на грядущий концерт и отправиться разбираться уже на месте. Впрочем, в помощниках у Захария Калистратовича есть на примете один знакомый - молодой и перспективный лаборант УрНИИ БАЯН, поклонник Новой Музыки (*Герман Краммер*), который может оказать помощь в этом вопросе, предлагает озаботиться покупкой билетов и зайти к нему завтра к 16-00. Засим – откланивается.

- узнать максимум информации насчёт концерта. По городу расклеены афиши о грядущем фестивале, гласящие, что концерт будет проводиться в Пролетарском Театре на ВИЗе вечером 31-го августа (сегодня – 25-е августа), перечислен список музыкальных коллективов, среди которых гости из Москвы (при успехе внимания можно обнаружить, что на одной из афиш название ансамбля из Москвы - испорчено, а при подъёме – что в правом нижнем углу нарисован символ Храма – стрекоза на фоне пентакля). Билеты продаются в любой билетной кассе (цена за 1 шт. – 1000 уральских рублей (10 золотых). В кассе же можно спросить продавца о наличии в Екатеринбурге тех или иных объединений поклонников Новой Музыки (если до этого герои наведывались в Горный Институт – Герман Краммер вполне может вгрузить партию в тему Новой Музыки), при успехе уличного чутья/анализа текста (штраф -1) партия узнает про заведение «Панская Птица», что на перекрёстке Малышева и Хохрякова. Нужно будет туда наведаться…

электроорган, инструмент Новой Музыки

- отправиться в контору Сибирской торговой компании. У этой конторы теперь новый начальник «по работе с общественностью» - Эраст Флорианович. Он, помимо торгово-чиновничьей должности, является внештатным сотрудником Третьего Отделения Государства Российского. Эраст Флорианович скажет, что омский кабинет министров недоволен складывающейся в Екатеринбурге обстановкой, что убийство Ипатия Евграфовича ставит под вопрос дальнейшие перспективы мирного сосуществования УрНР и Государства Российского. Следует рассказать про Ермакова. Эраст потребует разобраться с «этой анархической сволочью» как можно скорее, и задача сия падёт на плечи партии – ведь именно их пытались «подставить» в случае с Ипатием Евграфовичем, а это – неспроста. Возможно, Ермаков знает про героев что-то такое, что они скрывают даже от контрразведки Государство Российского? Если рассказать о Старце Горы – тот пожмёт плечами, скажет, что белочехам нельзя доверять, что Старец может преследовать какие-то свои цели, неведомые никому *(если герои разоблачили «старца», о чём и сообщат - то Эраст Флорианович придёт в крайнее волнение, и скажет, что немедленно отправит телеграмму в Омск, что Чехословацкий легион в Сибири теперь нон-грата, а Сидерическому Синклиту предстоит разрешать эту проблему радикальнейшим образом. А если сообщить о принцессе, точнее, о её доставке в Нове Табор – придёт в ярость и затребует любыми средствами вернуть её и привезти в Омск, уговорить его сменить гнев на милость поможет успех в поединке воли (убеждение против характера Эраста (d8), штраф -4 - памятка ведущему)*, и что он вполне мог целенаправленно дезинформировать, шанс этого минимален, но исключать его не стоит. Также Эраст объявит партии, что теперь он будет уполномоченным координатором их действий. После чего – расскажет про Орден Чёрного Пламени. По мнению аналитиков Третьего Отделения, именно эти господа стоят за всеми творящимися в Екатеринбурге безобразиями. Если герои расскажут о предполагаемой связи Храма с Орденом Чёрного Пламени – потребует разобраться с этой проблемой и прекратить деятельность эзотеррористов, мешающую нормальным торговым отношениям Омска и Екатеринбурга. Если спросить чиновника про пакет из Омска – передаст оный героям (в запечатанной бандероли – документы, дающие полномочия официальных лиц, коим все Белые в регионе обязаны оказывать содействие, также – офицерский патент для героев – офицеров (даёт следующее звание) и серебряные пули – по 5 на каждого члена партии).

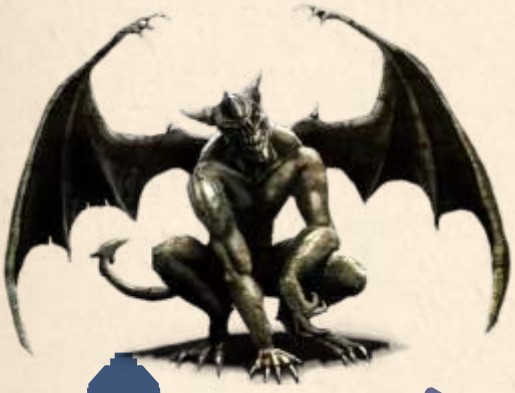
Эраст Флорианович

Членам КомКона незачем идти в Компанию и НКВД – в местном отделении комиссариата Гейдер выдаст им и новые звания, и серебряные пули, и задание касательно Храма Стрекозы. Он же сообщит про бесов и про очередное убийство, совершенное Арлекином.

На следующий день до 16-00 у героев есть время на свои дела. По желанию они могут либо съездить на Уралмаш, либо заглянуть в «Панскую Птицу», а могут заниматься своими делами, не посещая ничего из вышеуказанного.

Если партия наведается в «Панскую Птицу» - то в этой закусочной будет немного народу – в-основном мелкие служащие из окрестных контор, пришедшие сюда на обед. По радио, однако, играет Новая Музыка. Разносчица за 100 уральских рублей (либо при успехе убеждения, штраф -1) расскажет, что поклонники Новой Музыки обычно приходят сюда по вечерам и занимают самый дальний от входа столик. Пока здесь делать нечего.

Уралмаш – конечная станция надземного метро. На сам завод партию, понятное дело, не пустят (ибо режимный объект), но герои могут побродить по окрестностям – по улицам и дворам, по парку и окрестностям. Обыватели, если их начать расспрашивать, ведут себя настороженно, все как один говорят, что ничего не знают и ничего не ведают, однако в их тоне ощущается определённая нервозность. При успехе убеждения/провокации (штраф -2) они расскажут про виденных в парке бесов, а при подъёме – про «чёртовы знаки», которые кто-то рисовал на асфальте в нескольких дворах, и которые потом замыли милиционеры.



В глубине парка, подальше от нахоженных тропинок, успех Внимания поможет обнаружить нарисованную прямо на земле гексаграмму. При попытке её стереть, или если кто-то из героев нарушит контур – на партию нападут три беса, до того пребывавшие в состоянии невидимости (их можно будет заметить заранее при успехе внимания со штрафом -4, тогда бесы не застанут героев врасплох). Если герои начнут стрелять по бесам – через пять минут после окончания боя на выстрелы прибежит милиция, героям предстоит либо бежать, либо вновь объясняться с комиссаром Харитоновым.

Если не лезть к гексаграмме, а продолжить обследование парка – то успех выслеживания или уличного чутья позволит обнаружить подозрительного человека (толстяка в тёмных очках, шляпе и плаще) спешно удаляющегося от гексаграммы куда-то в лес через пустыри. Его можно попробовать остановить (в таком случае он начнёт отстреливаться от партии заклинаниями Взрыв и Поток), а можно за ним и проследить. Если выбрать второй вариант – успех выслеживания выведет на укромную полянку, где ещё три человека, совершенно обычных и непримечательных, вступят с ним в беседу. Если подобраться к этим ребятам незамеченными (успех маскировки против их внимания), и подслушать разговоры то выяснится, что эти товарищи – эзотеррористы Ермакова (при подъёме – что гексаграммы, рисуемые ими по городу – врата в Поля Хаоса, через которые в Екатеринбург проникает энергия Иного Мира, а если повезёт – то и бесы, или блуждающие Пламени). Этих товарищей нужно либо захватить (у ожидающей троицы – бдительность, врасплох их будет сложно застать), либо атаковать, либо продолжать за ними следить, попутно дав знак стражам правопорядка. В случае боя с ними окажется, что троица – доппельгангеры, а толстяк – анархомистик. Если партия выживет – анархомистика надо оставить в живых, и либо сдать властям, либо допросить самостоятельно. Во втором варианте при успехе убеждения/запугивания/провокации он признается, что Ермаков целенаправленно вызывает тварей Хаоса для масштабной атаки на охрану Ипатьевского дома, что Анастасия – это был запасной вариант, что возможно есть ещё какие-то планы, ему неведомые, а при подъёме – что и Арлекин, и Храм Стрекозы не имеют к Ермакову никакого отношения, зато сильно мешают, привлекая излишнее внимание властей, путаясь под ногами и срывая планы. И да – Храм Стрекозы полностью подконтролен Ордену Чёрного Пламени (если сдать его властям – то же самое он расскажет в застенках КомКона).

К 16-00 партию ждут в Горном Институте. Помочь партии вызвался Герман Краммер – высокий, худой длинноволосый молодой человек, гладко выбритый. Герман не только сотрудник дружественного «горнякам» УрНИИ БАЯН, но и поклонник Новой Музыки, вхожий в «тусовку». И сегодня он поведёт героев в «Панскую Пиццу». По дороге – проинструктирует партию о недопустимости агрессивного поведения, о местных музыкальных коллективах и их лидерах (в частности – о Максиме Соснине, лидере одного из ансамблей), о иных знаковых вещах «для своих».

В заведение потихоньку набивается народ. Поклонники Новой Музыки – эксцентрично одетые юноши и девушки, Герман представляет им партию. Среди этого сброда особо выделяются две личности – рыжая дама спортивного телосложения, но с детским лицом (зовут её Катя), и парень – бледный блондин невысокого роста, с зачёсанной набок чёлкой – и холодными светло-голубыми глазами (Антон, новомузыкант). Беседа протекает легко и неспешно – люди едят, пьют, обсуждают грядущий фестиваль – кто, в чём и с кем на него пойдёт. Антон тоже будет на этом фестивале выступать.

За окнами – смеркается. Посреди беседы сначала Катя, а через десять минут после её ухода и Антон внезапно покинут закусочную. Если за ними проследить (успех выслеживания/уличного чутья, штраф -1) то выяснится, что Катю у метро ждёт какой-то желтоглазый тип (сила «Увидеть/скрыть сверхъестественное покажет, что это волкодлак), если подслушать разговор, то выяснится, что Катя – шпионка атамана Зелёного, и проводит тайную агитацию против Красных (*информация важная, но в данном случае – отвлекающий манёвр – памятка ведущему*).

А вот с Антоном всё гораздо интереснее. Он пойдёт по улице Вайнера в сторону бывшего монастыря (ныне это режимный объект, огороженный бетонным забором и колючей проволокой), возле которого встретится с молодым коротко стриженным человеком. Успех маскировки поможет подобраться к ним незаметно, а успех внимания покажет, что молодого человека зовут Константин, что он – иерофант Храма, и что Антон, да и не только он, на фестивале отыграет какую-то «дьявольскую коду», после которой «зал сойдёт с ума!» Впрямую никто из них не говорит о эзотеракте, за слова их не «потянуть», но замышляют они явно что-то нехорошее. За этой парочкой стоит проследить. Если слежка окажется успешной – Константин благополучно сядет в метро и отправится на Уралмаш, а Антон – вернётся в закусочную. Антона трогать нежелательно – улицы полны народа и машин, милиция же доставит больше проблем, чем помощи, да и доказательств никаких, за Константином же надо проследить…

Константин отправится на Уралмаш. Недалеко от завода – его дом. Однако перед самым подъездом он останавливается, в свете уличного фонаря его тень раздваивается и наползает на стены дома. Внезапно он резко оборачивается и упирается взглядом в партию, а тени – отделяются от стен и превращаются в бесформенные сгустки тьмы, висящие над землёй, резко выстреливая длинными щупальцами они атакуют партию (эти тени – мары, Чёрные Чудовища, проверка Страха с соответствующим штрафом), Константин тем временем швыряет в партию гранату, а потом, активировав «цветную невидимку», исчезает.

Если партия выживет в процессе боя с Кошмарами – нужно будет отыскать Константина (успех выслеживания/внимания). Он, пока партия была увлечена боем, успел забежать к себе домой (распахнуто окно на втором этаже с обратной стороны дома), что-то оттуда захватил, а теперь бежит сквозь лабиринт кирпичных сараев к пустырю, за которым парк. Нельзя дать ему убежать, т.к. в парке он просто растворится в тенях, а на героев нападут ещё четыре мары. Константин будет отстреливаться из карабина Мосина, кинет в партию оставшуюся гранату, потом кинется врукопашную, будучи вооружён **немецким штык-ножом**. *(Константин Чернов является «боссом», и, как следствие, имеет четыре фишки, рекомендуется сделать так, чтоб победа над ним не была лёгкой - памятка ведущему.*

Если партия после боя выжила, и не убила Константина (за что – дополнительное очко повышения), его можно попытаться допросить (поединок воли), при успехе он признается, что да, он глава Храма, который является филиалом Ордена Чёрного Пламени, и планирует на фестивале провести акцию эзотеррора, в результате которой слушатели превратятся в безумную кровожадную толпу, сметающую всё на своём пути, а пока НКВД всего города будет утихомиривать безумцев, доппельгангеры, входящие в состав экипажа дирижабля, висящего над домом Ипатьева, при поддержке напавших снаружи мар, бесов и каких-то Пожирателей произведут захват дирижабля и проведут бомбардировку дома вакуумными бомбами. При подъёме расскажет, что именно он убил Ипатия Евграфовича, а до этого – проследил за героями от самого поезда, решив, что оные – идеальная мишень для подставы. Больше ничего интересного он не скажет, можно его и убить, или же сдать властям, которые уже рядом – на стрельбу и взрывы прилетит дирижабль НКВД с тремя флуктуантропами и комиссаром Харитоновым. Харитонову нужно рассказать о планируемом на концерте акте эзотерроризма. Он сухо поблагодарит героев, и скажет, что этот вопрос обязательно будет решён силами какого-то КомКона.

На этом можно возвращаться в контору Сибирской торговой компании и доложить Эрасту об успехах. Тот скупо похвалит, велит отдыхать и подумать насчёт тёплых вещей – ибо в начале сентября героям предстоит командировка в Заполярье, в Обдорск. Подробности оной Эраст не раскрывает, но говорит, что оная – за счёт Компании и Государства Российского, зимнее обмундирование партии выдадут, если ему отдадут мерки. Также он выдаст героям чеки на сумму 100000 уральских рублей (1000 золотых) – в качестве премиальных. Рекомендует «не тратить по пустякам», засим и откланивается. Партия получает повышения.

Герои – КомКомовцы отправятся на дирижабле вместе с Харитоновым прямо в местное отделение комиссариата. Там им и выдадут премиальные, а на следующий день – и задание насчёт убийства Арлекином некоего Эраста Флориановича, служащего Сибирской торговой компании.

шутов хоронят за кулисами

На следующий день ближе партию вновь навещает Харитонов. И, конечно, с дурными вестями. Оказывается, Эраст Флорианович – убит! И на сей раз это точно сделал Арлекин – убийство было совершено на улице, после захода солнца, и тем самым кинжалом 18-го века. Этот гнусный шут, похоже, никогда не оставит партию в покое.

Харитонов говорит, что убийство представителя Компании - второго подряд! – крайне плохо сказывается на отношениях меж УрНР и Государством Российским. Что Колчак озабочен, и есть риск обострения отношений вплоть до вооружённого вторжения. А убийства двух далеко не последних официальных лиц – прекрасный повод для войны. С убийцей нужно разобраться, причём как можно быстрее. С чем и уходит.

Надо найти и обезвредить Арлекина. Если то, что говорил Старец Горы правда – Арлекину осталось до завершения ритуала лишь семь убийств (одно он совершил за время отсутствия героев в городе, прямо на крыше «Башни Исеть», второе – Эраст Флорианович), нужно прикинуть, где могут произойти остальные. Лучший способ для вычисления – взять карту Екатеринбурга и нанести на неё Гексаграмму Хаоса, с центром, указанном Старцем Горы («зелёная зона» на берегу Исети на пересечении улиц Декабристов и Стеньки Разина), и указать на гексаграмме те места, где убийства уже произошли (успех анализа текста, штраф -2 или внимания, штраф -4). Успех покажет, что мало убийств происходило на юге и юго-западе, там по идее они и должны будут произойти – ориентировочно на территории Уктусского лесопарка. Значит, в этих местах и надо будет искать Арлекина. Неизвестно, сколько времени ему требуется для окончания ритуала, потому лучше всего патрулировать Уктус каждую ночь.

В Уктусском лесопарке тихо, лишь слышны крики ночных птиц. Людей – нет. Успех внимания/выслеживания/выживания приведёт партию к странному капищу, больше всего похожему на древнеславянское. Как только герои зайдут за круг костровищ и приблизятся к идолу – перед героями материализуется местный Хозяйчик в окружении сошек (по 2 на члена партии), он будет крайне раздражён вторжением (отношение – подозрительность), с ним придётся либо сражаться, либо попробовать договориться, успех Убеждения вкупе с наличием у партии алкоголя переменит отношение Хозяйчика на дружелюбное. В этом случае (или в случае победы над ним в драке) он расскажет, что на самом деле на территории парка этот «чёрный скоморох» уже совершил пять убийств (от которых явственно веет Чёрной магией), но тела не нашли, т.к. Арлекин хорошо их спрятал. Значит, осталось всего два убийства… (*если с Хозяйчиком удалось решить дело миром – герои получат дополнительное очко повышения – памятка ведущему*).

Хозяйчик пообещает не вредить партии в их изысканиях, но помогать тоже не будет, аргументируя тем, что не вмешивается в людские дела, да и соответствующих умений не имеет (на самом деле – боится). Придётся заниматься поисками самостоятельно. В первую ночь никаких происшествий не произойдёт.

Если рассказать про результаты ночных бдений Харитонову, Герману либо Захарию Калистратовичу ***(члены КомКона обязательно должны доложить об этом руководству – памятка ведущему)*** - вторая ночь окажется не менее безрезультатной – в Уктусском лесопарке множество милиционеров будут искать спрятанные Арлекином тела. Найдут не пять, а целых шесть тел – пять – достаточно свежие, шестое – разложившееся до скелета и основательно обглоданное не то собаками, не то кем похуже. Если этот шут тут и был – милиция его точно спугнула. Можно идти спать, результатов не будет.

Следующая ночь пройдёт более результативно – в горах послышится женский крик. Успех выслеживания/выживания приведёт партию на место преступления – на поляну, где горит костёр, разложены одеяла, а на них – обнаженные трупы молодой парочки – похоже, Арлекин прервал их интим радикальным образом. Есть шанс поймать его по горячим следам! Герои смогут обнаружить путь отхода Арлекина с помощью успеха выслеживания или выживания (штраф -2), но как только герои выйдут на след – на партию спикируют бесы (по 2 на члена партии) и атакуют героев Стрелами. Даже если партия отобьётся – Арлекин уйдёт.

Похоже, все убийства – совершены. Что делать?! Последнее, что остаётся героям – как можно быстрее отправится в гипотетический центр гексаграммы. Важно опередить Арлекина.

Партия прибудет в «зелёную зону» в последний момент – Арлекин, тип в шутовском костюме, на берегу Исети беседует с какой-то рыжей девкой, которой вот-вот вручит окровавленный кинжал (успех внимания покажет, что Арлекин требует от девки «дать ему», а та обещает сделать это после передачи кинжала). В свете луны клубятся тени (сила «Увидеть/скрыть сверхъестественное» покажет, что это – мары (по числу персонажей) и бесы (10 тварей), а девка рядом с Арлекином – могущественный демон). Нельзя допустить передачу кинжала!

Когда начнётся стрельба, Арлекин, используя Уловки, смоется (впрочем, кинжал останется у него), а девка – примет свой истинный, демонический облик, воспарит над городом – и атакует партию, совместно с марами и бесами. Героям нужно продержаться всего пять раундов – по прошествии оных демоницу, бесов и мар начнут расстреливать гиперболоидами и гиломорфно-некробиотическими ракетами два дирижабля КомКона, поднятых по тревоге. Бесы телепортируются, мар уничтожат сразу, а демоница будет вынуждена отступить – она не получила кинжал, а значит её план, каков бы он ни был – провалился.

Харитонов ***(либо Гейдер, если персонажи – члены КомКона)***, спустившийся с одного из дирижаблей, скажет партии, что та тварь, которую обстреляли дирижабли не просто демоница, а одна из Лордов Хаоса. Что в противостоянии с ней партии нечего ловить, но, однако, теперь УрНР имеет серьёзные аргументы в полемике с Колчаком – демонов в Государстве Российском любят ещё меньше, чем на Урале, и имеют серьёзный опыт в борьбе с ними. Он предлагает героям встретиться завтра вечером в управлении НКВД – для составления официального отчёта, который отправится в Омск. Что делать, придётся идти.

Но, когда партия добирается до места жительства – уже под утро, когда на улицах, ни души *(у героев из-за бессонной ночи - 1 уровень усталости)* – на героев, в компании оставшихся в живых в прошлом эпизоде бесов, нападёт Арлекин собственной персоной. И будет очень зол. Пользуясь всеми доступными Уловками, он попытается извести партию, и задействует против героев сначала газовую гранату, потом метательные ножи (всё это – прыгая по крышам окрестных зданий) – а потом не выдержит, и нападёт врукопашную. Надо его ликвидировать…

Арлекин является одним из главных злодеев кампании, и в то же время важным «боссом», имеющим в запасе четыре фишки. Победа над Арлекином также не должна быть лёгкой, а если ведущий желает усложнить игру или сделать её ещё интереснее в дальнейшем – пусть Арлекин, получив второе ранение, сбежит, использовав Уловку. У партии появится изъян «Враг» (крупный), персонажам нужно будет заняться сыском и отыскать Арлекина среди жителей Екатеринбурга – памятка ведущему.

Если после боя с Арлекином партия выживет – с его тела нужно снять амулет (карта – джокер) а потом вызвать милицию – пусть с телом гада разбирается местная власть. И уже на рассвете герои отправляются спать. Партия получает ранг «Ветеран».

Если герои – члены КомКона, то дирижабль, конечно, отвезёт их в местное отделение этой организации, где им и предстоит отдыхать. Арлекин атакует героев на следующий день – Гейдер отправит партию с пакетом важных документов, которых нужно передать в Ипатьевский дом коменданту, и не доходя до оного, по пути от метро, этот злодей и нападёт – вместе с бесами.

холодный след

Если герои – члены КомКона, то эту главу они пропускают. Вместо Обдорска их откомандируют на юг, в помощь археологической экспедиции. Запустится приключение «Курган древнего владыки» (стр. 92 Книги Уральского Региона).

Партию вновь вызывают в представительство Сибирской торговой компании. И беседовать с ними желает… Эраст Флорианович собственной персоной! После атаки Арлекина он, конечно, умер – но Долг не позволил ему упокоиться, и теперь представитель Компании – Высший Бессмертный. Лазурное сияние глаз он прячет за чёрными очками, в остальном – мало изменился, разве только слегка побледнел.

Эраст Флорианович говорит, что смерть – вовсе не повод отлынивать от дел («фраза «умри, но сделай», по-вашему, просто так придумана?»), потому в Обдорск героям отправляться всё-таки придётся. Заперев дверь кабинета, Эраст Флорианович вводит партию в курс дела.

А дело в том, что по мнению правительства Государства Российского «интервенты уже достаточно награбили, пора и честь знать! У Государства Российского достаточно сил и средств для осуществления своих целей и без помощи САСШ!»

Полковое и национальное знамена 27-го пехотного полка армии С.А.С.Ш.

Беда в том, что американцы контролируют пограничный Обдорск – этот заполярный город, так удачно стоящий на стыке границ трёх гособразований – Северной России, Государства Российского и Уральской Народной Республики, является одним из ключевых пунктов ввоза и вывоза товаров. Контроль над Обдорском даёт контроль над экономикой всех вышеперечисленных образований. И необходимо сделать так, чтобы этот город перешёл в состав Государства Российского.

Партии предстоит отправиться на пассажирском дирижабле в этот город. В обдорском отделении Сибирской торговой компании партия получит дальнейшие инструкции. Дирижабль отправится завтра на рассвете, и Компания уже оплатила и перелёт, и гостиницу.

Перелёт на гиломорфном дирижабле пройдёт без происшествий, герои могут полюбоваться в иллюминатор красотами горных массивов Урала. Полёт продлится четыре с половиной часа, дирижабль благополучно приземлится в Обдорске.

После заселения в гостиницу (Компания сняла для героев апартаменты 2-го класса, отдельная комната с ванной для каждого персонажа, трёхразовое питание нормального качества, услуги прачечной и парикмахерской) предстоит пойти в местное отделение Сибирской торговой компании.

Обдорск. Устье Оби.

В городе чувствуется влияние иностранного капитала (всюду асфальт, стекло, неон), на улицах слышна английская речь. Над многими заведениями и учреждениями реет американский флаг, вывески и указатели также на двух языках. Похоже янки на полном серьёзе считают Обдорск своей колонией, и закрепились здесь надолго…

В конторе Компании партию проведут в небольшой кабинет на первом этаже. Обдорский представитель Компании, обаятельный молодой человек, заперев дверь предъявит героям удостоверение агента Третьего Отделения Контрразведки Колчака!

Молодой человек (представившийся Николаем Ивановичем) скажет, что настала пора изгнать интервентов прочь. Что контрразведка Государства Российского наладило контакты в том числе и с Красным подпольем – против общего врага все средства хороши. Что бунт и антиамериканский погром может начаться в любой момент, нужно только дать сигнал.

Всё осложняется тем, что у американцев здесь солидный контингент – больше двух тысяч солдат и офицеров. И все вооружены по последнему слову – бронежилеты скрытого ношения, автоматы Томпсона, газовые гранаты… Это, не считая пулемётных и орудийных расчётов. А ведь в гавани стоят на якоре патрульные крейсера, главный калибр которых способен смести город с лица земли в считанные минуты!

По словам Николая Ивановича, есть два варианта организации событий. Важный нюанс: сделать так, чтобы американцы в дальнейшем даже и не пытались оккупировать Обдорск. Нужно их либо напугать, либо доказать несостоятельность их пребывания в регионе. Первый вариант – обратиться за помощью к местным Зелёным шаманам, с их помощью призвать Чусрыма – местного Хозяина океана, чтобы он в образе гигантской рыбы (местные поверья говорят, что он так может) уничтожил американские корабли, а с вояками на берегу местные, как Красные, так и Белые, справятся сами. Потом, конечно, Красных придётся либо изгнать, либо повесить, но это будут уже проблемы Компании и Государства Российского.

Второй вариант более прозаичен – так или иначе захватить один из трёх крейсеров, расстрелять или иным способом уничтожить остальные, главным калибром снести казармы, в которых квартируют береговые – а дальше уже дело техники. Единственное – при таком раскладе захваченный крейсер должен быть под красным флагом. Да и вообще акция по изгнанию американцев должна пройти под видом действий Красных, для дезориентации янки. Выжившие, а они точно будут, донесут в Мурманск о том, что Обдорск захвачен УрНР – а Государство Российское, вскоре после этого, издаст меморандум об отсутствии необходимости пребывания на данных территориях американского контингента. Партии предстоит решить, каким вариантом воспользоваться.

Обдорск, старая часть

Идолы. Художник: А. Визель

Надо найти местных шаманов из ненцев, коми, хантов или манси. Для этого сперва надо найти представителей этих народов, искать оных нужно в городе и окрестностях. Обнаружится представитель малой народности при успехе Внимания или Уличного чутья (при подъёме герои сыщут «мал тадебя» - «шамана без бубна», непосвящённого, который при успехе Убеждения (штраф -2, ибо недоверчив) может рассказать о «тадебя си'мя» - сильном посвящённом шамане, которому вполне по силам осуществить задуманное.

Если искомый ненец найден – не нужно жалеть «огненной воды» для того, чтобы его разговорить. Выпив водки, ненец охотно разболтает о становище, которое в трёх сутках пути на север – якобы там стоит древнее капище и живёт могучий шаман. Точной дороги туда он не знает – надо искать проводника (можно отправиться и без проводника, самостоятельно – однако в таком случае штраф на ежедневный бросок Выживания будет -4, так как незнакомая местность и крайне тяжелые условия – тундра, холод, снег), но где его взять? Абориген скажет, что был такой – только его американцы за что-то упекли в острог. Надо его выручить – либо выкупить (взятка, см. стр. 67 Книга Правил Красной Земли, не меньше 100 золотых), либо освободить силой (похищение из острога, штурм, организация беспорядков – этот игровой момент полностью отдаётся на откуп ведущему). Проводником окажется молодой «мал тадебя» - непосвящённый шаман, умеющий крайне мало (ПС: 5, силы – 2 любые из списка Колдовства уровня «Новичок»), зато с вредным сварливым характером. За свои услуги проводника он потребует, помимо еды, питья и прочего, хороший нож (обычный столовый не подойдёт – либо штык-нож, либо кинжал или кортик, либо тесак), причём оплата (в смысле нож) – вперёд. Можно дать ему искомое, можно попытаться воздействовать посредством запугивания, убеждения или провокации (поединок воли со штрафом -1), в случае успеха – проведёт так, без ножа.

К становищу посвящённого шамана партия отправится на рассвете следующего дня. В начале каждого дня – проверка Выживания (преимущество +1 благодаря наличию проводника), провал – партия заблудилась, дополнительный день пути. В начале каждого дня – **бросок кубика d6 на события в пути.**

Бросок d6 на события в пути:

1.- стая агрессивных матёрых полярных волков в 10 голов;
2.- 2d6 бандитов, нападут из засады, их оружие - охотничьи ружья и тесаки;
3.- портится погода – ветер, пурга. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- шаман лично встречает героев, так как знал об их приходе, а вести их в становище по каким-то причинам не хочет

Наконец, герои встретились с «тадебя си'мя» - могучим шаманом, знающим древние тайны земли, моря и неба. Героев он встречает настороженно, не доверяя чужакам, от «огненной воды» и прочих даров – откажется. К запугиванию у него иммунитет, его можно лишь убедить или спровоцировать (поединок воли со штрафом -2). Если его удалось убедить, то шаман поможет – если герои выполнят ряд условий, о которых расскажет в процессе. И выдаёт первое условие – добыть материал для специальных подвесок на бубен, которые нужны для призыва Чусрыма. А подвески эти делаются из клыков и остальных зубов матёрого самца белого медведя (важно, чтоб медведь был здоров и полон сил – зубы калеки или больного не подойдут). И убить медведя, чьи зубы пойдут на подвески, нужно с помощью ножа или иного немагического холодного оружия – что огнестрел, что магия обидят духов, они не откликнутся на призыв шамана.

Белый медведь. Художник: М. Солберг

Придётся отыскать белого медведя (успех выслеживания/выживания) и убить его. Ножом. Или иным холодным оружием. Медведь (см. «Дневник Авантюриста», стр. 185) в этом бою является «дикой картой» и получает преимущество +2 к проверкам атак и урона. После того, как медведь убит, а клыки и остальные зубы вынуты, нужно вернуться к шаману.

Шаман скажет, что дело за малым – нужно добраться до одного небольшого, но священного острова, где и должно пройти камлание. Остров называется Паетанго, находится в устье Оби. Шаман говорит, что через неделю будет ждать там героев – именно им предстоит говорить с Чусрымом. Сам же он перенесётся на остров «путями духов», на которые непосвящённым ходу нет.

Единственный способ героям туда добраться – вернуться в Обдорск, купить или арендовать паровой катер и сплавиться по Оби до нужного места. Надо идти назад. В начале каждого дня – проверка Выживания (преимущество +1 т.к. путь героям знаком), провал – партия заблудилась, дополнительный день пути. В начале каждого дня – **бросок кубика d6 на события в пути**.

Бросок d6 на события в пути:

1.- семейство белых медведей (по 2 на персонажа);
2.- 2d6 бандитов, нападут из засады, их оружие - охотничьи ружья и тесаки;
3.- портится погода – ветер, пурга. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- разведчики Компании на аэросанях, при успехе Убеждения за несколько часов отвезут партию в Обдорск.

В Обдорске паровой катер надо или покупать (1000 золотых) или потребовать плавсредство у Николая Ивановича. Тот, конечно, обеспечит – но с условием возврата, затребует залог (*на усмотрение ведущего, желательно что-то существенное – предмет Новой Науки, артефакт, иной предмет, без которого можно обойтись, но который является хорошим подспорьем и не является походным снаряжением или обычным оружием - памятка ведущему*).

Путь до острова займёт ещё трое суток. Происшествий за это время не будет (однако проверку выносливости раз в сутки делать всё-таки придётся, при провале герой простывает, критический провал - тяжёлая форма пневмонии вгоняет персонажа в состояние при смерти.

На острове шаман уже ждёт. Камлание произойдёт на краю утёса, прямо над морем – там уже разожжен ритуальный костёр. На зов шамана море забурлит, пойдёт огромными волнами – и из воды покажется пасть Чусрыма. Да, он действительно огромен, и может за один раз заглотить крейсер!

И тут внезапно шаман говорит про последнее условие! Оказывается, этому монстру нужна жертва – живой и здоровый человек. Кто-то из партии обязан пойти этой рыбке на корм! Если этого не сделать – Чусрым уйдёт, но перед этим пожрёт всех, находящихся на острове. И тут либо кто-то из героев должен пожертвовать собой – либо нужно будет незаметно оглушить шамана и бросить его в пасть рыбе.

После того, как рыба накормлена – она сама поймёт, что от неё требуется. Крейсера будут утоплены. Можно возвращаться в Обдорск. К возвращению партии в городе вовсю полыхает антиамериканское восстание. Герои могут присоединится, и напасть на янки (*этот эпизод игры, равно как и трофеи – на усмотрение ведущего*), а могут просто сесть на резервный гидроплан Компании, который доставит героев в Екатеринбург, приземлившись в оном на поверхность Исети.

Если партия смогла бежать с острова до того, как Чусрым поглотит остров (никаких жертв Хозяину принесено не было), то персонажам придётся присоединиться к боевым действиям, которые вспыхнут в Обдорске, когда «внезапный 10-ти бальный шторм» разобьёт часть эскадры САСШ. Если же партия откажется от участия в восстании, то все лавры победителя достанутся УрНР, а партия не получит наград и повышения за выполненную миссию. В любом случае, партия получит изъян «Враг» (крупный), шаман будет мстить партии - памятка ведущему.

развилка: военная хитрость

Надо как-то проникнуть на один из крейсеров и расстрелять из его главного калибра остальные суда. Сделать это лучше всего под покровом ночи, тихо и тайно. Но сил партии для этого явно мало. Надо искать Красных подпольщиков – с ними будет гораздо легче осуществить проникновение и теракт. Вопрос в том, как их найти?

Нужно пройтись по городу. Успех внимания/уличного чутья поможет найти листовки, расклеенные на заборах и стенах сараев, на окраинах города (при подъёме партия обнаружит самих расклейщиков), листовки явно антиамериканского содержания и напечатанные Красными. Уже хорошо. Осталось найти расклейщика. Лучше всего сделать таким образом: сорвать максимум листовок, потом ждать, когда их расклеят вновь. Затем по свежему следу (успех выслеживания, штраф -1) можно будет выйти на логово подпольщиков – лаз в подвал под старым складом на южной окраине Обдорска, недалеко от реки.

Т.Д. Сенькин

Если партия сунется в подвал (там очень темно, света нет) то обнаружит дула пистолетов, упёртые в их затылки. За спинами – Красные, и настроены серьёзно. Лучше сразу поднять руки, сдать оружие и попытаться объяснить ситуацию.

Партии завяжут глаза и поведут куда-то вглубь подвала. Успех Внимания или Выживания подскажет, что героев вывели на улицу и теперь куда-то ведут. Когда приведут на место и посадят на скамью (не снимая повязок с глаз) – последует допрос.

На вопросы следует отвечать осторожно и по возможности правдиво, скорее недоговаривая, нежели допуская прямую ложь. *(в начале допроса необходима проверка характера, при провале на попытки убеждения будет налагаться штраф -2, а при критическом провале -4).* Задача героев – убедить Красных в лояльности и склонить к сотрудничеству (поединок воли героев против допрашивающего их комиссара Тихона Даниловича Сенькина, у того характер равен d8).

Если комиссар убеждён – с глаз героев снимают повязки. Партия в каком-то бревенчатом срубе, без окон, напротив скамьи – стол, на котором горят несколько свечей, а вокруг – толпа Красных. Их глава – Тихон Сенькин, тот самый комиссар в штатском, что вёл допрос, сообщит, что предложение, конечно, интересное, но надо, во-первых, доказать лояльность общему делу («где гарантия, что, получив своё, вы не расстреляете нас на месте, не отправите в рудники?»), а во-вторых – оружия и боеприпасов у Красных – маловато будет! Хотя есть специалисты и в судовождении, и в артиллерии. Потому предстоит разграбить оружейные склады – причём не американские (ибо тогда янки раньше времени насторожатся и утроят бдительность), а русского контингента или органов правопорядка.

Тут уж придётся либо участвовать в авантюре (причём под неусыпным надзором Красных идти против своих же в первых рядах), либо сказать, что оружие и патроны имеются в наличии, и партия может предоставить и то и другое в нужных количествах (проверка убеждения, штраф -2). Если всё получилось и Красные поверят – надо договориться насчёт времени и места. А надо Красным много – примерно 20 винтовок и наганов, по две сотни патронов к ним, и как минимум пятьдесят гранат. Всё это предстоит позаимствовать у Компании. Место Красные назначат за городом, на кладбище близ селения Лабытанги. Сенькин предупредит, чтобы не было никакого «хвоста», если кто-то будет следить за подпольщиками – восстание не состоится. Надлежит сгрузить оружие и боеприпасы в свежую могилу на окраине кладбища, замаскировать оную ветками и прочими подручными материалами, а затем идти к себе и ждать двое суток. На третьи сутки героям надлежит встретиться с подпольщиками и вместе с ними ночью отправится на один из кораблей американцев.

До этого времени нужно обсудить действия с руководством Компании. Николай Иванович говорит, что всё почти готово, что залпы по кораблям послужат сигналом. А самое интересное заключается в том, что Красные ***должны*** взять Обдорск – это развяжет руки Государству Российскому перед лицом Антанты, и будет повод «отжать» этот город – за то время, что новости об уничтожении американского контингента дойдут до метрополии, за то время, пока будет снаряжаться карательная экспедиция – ограниченный контингент сил Государства Российского выбьет Красных и оккупирует этот важный пункт вывоза. Заодно будет повод доказать Антанте, что вмешательство западных держав во внутренние дела бывшей Империи больше не требуется.

Итак, нужно захватить один из трёх крейсеров. Подпольщиков вместе с партией всего 15 человек, но на их стороне внезапность и скрытность. У вожака подпольщиков есть большая вёсельная лодка, уже выкрашенная в чёрный (чтоб не отсвечивала), а вёсла обёрнуты тканью (чтоб не плескали). На лодке надлежит доплыть до крейсера (успех маскировки и судовождения), по якорной цепи незаметно пробраться на корабль (успех лазания), затем аккуратно снять часовых (маскировка или военное дело против внимательности караульных) – и можно осуществлять захват.

На корабле около сотни матросов и офицеров, офицеры вооружены браунингами (офицерскими) и кортиками, у матросов – простые револьверы, аналогичные нагану, и предметы судового инвентаря – от вымбовки и багра до топора и тесака. Главное – перебить как можно больше американцев максимально тихо. Если поднимется тревога до того, как партия проникнет в орудийную башню – задание может быть провалено по причине несвоевременной гибели партии.

Лучше всего для начала нанести визит в радиорубку, уничтожив радистов и выведя из строя радиосвязь. Световой телеграф тоже лучше разбить. Потом пройтись по офицерским каютам, и лишь затем спуститься в кубрик (матросов можно будет запугать или убедить не вмешиваться – при успехе соответствующих навыков против Характера матроса нижние чины запрутся в трюме и не будут мешать героям). А уже потом – обстрелять крейсера, желательно в район крюйт-камеры.

Первый залп – за партией, но после него поднимется тревога на оставшихся кораблях. Захваченный крейсер американцы будут обстреливать. Если не получилось попасть в крюйт-камеру, необходимо поразить орудийные башни. Из города американцам подмога не придёт – обыватели, разагитированные как Красными, так и Белыми, штурмуют казармы. Однако если партия погибнет, судовая артиллерия янки быстро наведёт в городе порядок.

Если герои выжили – надлежит как можно скорее бежать в контору Компании, и на резервном гидроплане эвакуироваться в Екатеринбург. Партия получает повышения.

каменный мир

По возвращении в Екатеринбург надлежит сразу отправляться в контору Сибирской торговой компании. Эраст Флорианович похвалит героев за мастерски выполненное задание и выдаст награду – 10000 золотых на всех. Потом велит героям отдыхать, и зайти к нему завтра вечером – Компания снова нуждается в услугах героев.

Вечером Эраст Флорианович расскажет о сути следующего задания – артефакте, известном на Урале как «Каменный Цветок». Бюро Сидерического Синклита подозревает, что этот артефакт – ни что иное, как Святой Грааль – реликвия, которую так старательно ищут белочехи. Нужно собрать максимум информации об этой вещи и вычислить её местонахождение. Причём без лишнего шума. Чехословацкий легион ничего не должен узнать – конкуренты их точно не обрадуют. И с завтрашнего дня партии предстоит этим заняться.

Члены КомКона, по возвращении в Екатеринбург, получат пару дней отдыха – а потом – то же самое задание, но от полковника Гейдера. С точки зрения руководства КомКона, артефакт подобной мощи не должен находиться где-либо, кроме реликвария в Розарии. Если Грааль попадёт в руки белочехов, казаков, колчаковцев и прочих подобных ненадёжных личностей и откровенных сторонников Белого Дела – неизбежно падение восточных границ УрНР и завоевание как минимум Урала (а как максимум – Москвы и остальных Красных гособразований) армиями Верховного Правителя.

Можно пойти в главную городскую библиотеку, что расположена на ул. Белинского (ст. м. «Площадь Энгельса»). Там в читальном зале можно взять книгу «Легенды и мифы Урала» за авторством молодого журналиста Бажова (успех анализа текста, штраф -1). В книге будет сказано про Хозяйку Медной Горы – якобы именно она хранит теперь Каменный Цветок. Там же расписан ряд особенностей Хозяйки. Но вот где её искать?

В этом вопросе может помочь Захарий Калистратович. Однако он от имени Горного Общества затребует от героев выполнение важного задания в районе Дедюхино. Если партия хочет продолжить поиски – придётся это задание взять. Тогда завтра же пассажирский дирижабль доставит партию в Дедюхино, запустится приключение «Беда с урожаем».

По выполнении приключения и по возвращении в Екатеринбург Захарий Калистратович расскажет о сети пещер на севере Урала, западнее города Североуральск. Туда и предстоит добираться. До Серова летают дирижабли, а дальше придётся идти самим.

Тракт от Серова на Североуральск пуст, никто никуда не едет, кроме партии. Где-то на полпути до города он окажется перегорожен засеками, перерыт, а по обеим сторонам – укрепления из брёвен и камней, за которыми – пулемёты. Над одним таким импровизированным редутом реет зелёный флаг с надписью: «Вольному – Воля!». Это банда Зелёного – по пять бойцов в каждом гнезде (помимо пулемётчиков остальные вооружены мосинками и гранатами), а кроме того – в каждом гнезде по магу из народа «дивьих людей». Самого атамана тут нет, засадой руководит его помощник пан Погольски, который и объявит героям, что всё их имущество, кроме самого необходимого, будет реквизировано 1-м Уральским Партизанским отрядом им. Нестора Махно.

1-й Уральский партизанский отряд имени Н. Махно

Придётся либо вступать с ними в бой – либо отдать все сбережения и большую часть огнестрельного оружия и зимнего снаряжения.

Если герои вступили в бой с «зеленцами» и выжили (пан Погольски и «дивьи люди» телепортируются, как только от их отряда останется меньше половины), оставшихся в живых бандитов можно допросить. Успех запугивания/провокации/убеждения откроет, что банда атамана собирает средства для крупномасштабных действий, что нужны деньги и оружие, потому они и «шалят на большаке» подальше от крупных населённых пунктов, патрульных «летунов» и дирижаблей. А после того, как в Обдорске случилась «буча», стало плохо со снабжением, и дела у Зелёного пошли не очень. Где обитает сам атаман он не знает (по словам бандита, «зеленцы» отсиживаются по сёлам, а в нужный момент через «дивьих людей» (коих в свите атамана четверо) получают весточку и идут в указанную точку сбора. При подъёме же – расскажет, что атаман собирает войско… во имя Хозяйки Медной Горы, к коей неровно дышит (точнее, задышал после того, как у него из-под носа увели принцессу), и за ради которой готов освободить Урал и от Красных, и от Белых, и от «бахеевцев» с башкирами, и, заодно, от Кощея Бессмертного, якобы обитающего где-то в горах. Больше он ничего не скажет, можно его добить.

В Североуральске можно продать трофеи и купить припасы. Это последний населённый пункт, где можно нормально отдохнуть, дальше – четверо суток по горам и пересечённой местности. В начале каждого дня – проверка Выживания, провал – партия заблудилась, дополнительный день пути. В начале каждого дня – **бросок кубика d6 на события в пути.**

Бросок d6 на события в пути:

1.- 4 волкодлака, нападут из засады;
2.- 3d6 бандитов атамана Зелёного;
3.- портится погода – ветер, ливень. Скорость пути замедляется вдвое, герои делают проверку выносливости, при провале – простывают;
4-5.- ничего не происходит, путь свободен;
6.- четверо белочехов, ищущих в местных горах Грааль по собственному почину но с благословения братьев-генералов, нейтрально-доброжелательно настроены к партии, успех убеждения сделает их союзниками героев.

К концу четвёртых суток партия при успехе выживания, внимания или выслеживания найдёт искомую пещеру. Внутри целый лабиринт, по которому героям предстоит идти и искать владения Хозяйки Медной Горы.

Большинство туннелей уводят вглубь. Те, что идут вверх – заканчиваются тупиками. Придётся спускаться вглубь. В толще горы проверки выживания идут со штрафом -2 (при отсутствии света -4), успех оных выведет к подземной реке. По берегу этой реки – узкая каменная тропка. Слева от выхода к реке веет сквозняк, а справа, в глубине туннеля – какой-то слабый, но всё же источник света. Подозрительно.

Если партия пойдёт *налево* – обнаружит ещё развилку – два туннеля. Один закончится необычным тупиком – его перекрывает толстая каменная дверь, запертая изнутри, попытка её подорвать приведёт к обрушению сводов. Во втором, что вдоль реки – обнаружатся десять упырей. Если идти по этому коридору дальше – он сначала отвернёт от реки и пойдёт круто вверх, а потом – закончится в каменном зале, стены которого расписаны неизвестными героям рунами, посреди зала – сталагмит, над которым на потолке – круглое отверстие, именно из него и идёт поток свежего воздуха. Если у героев есть верёвка с кошкой (длина верёвки должна быть не меньше 30 метров), то успех метания (штраф -2) поможет героям зацепиться за край отверстия, а успех лазания – выбраться наружу, на западные отроги Уральских гор.

Если партия идёт направо – источником тусклого белого света является кристалл, вмурованный в потолок тоннеля. Тропинка продолжает вести вдоль реки, по самому краю. Тоннель прямой, ведёт вглубь. Когда из виду пропадает первый источник света – впереди начинает маячить следующий… А вот после третьего кристалла проход слегка расширяется. Становится ясно, что проход явно рукотворный, и делает поворот аккурат под прямым углом. Вот только в стене, которая перед героями, есть множество отверстий, из которых в партию полетят стрелы, сдобренные отравляющим ядом. Впрочем, успех внимания (штраф -2) может помочь обнаружить ловушки, а успех взлома – обезвредить их. Дальше придётся быть настороже. Персонаж-мистик может за поворотом обнаружить с помощью силы «Увидеть/скрыть сверхъестественное» перекрывающий проход невидимый для обычного зрения полупрозрачный серебристый полог – сигнальные чары, снять которые поможет сила «Рассеивание».

Закончится лабиринт огромной пропастью, обрывающейся на краю циклопической пещеры. На противоположном конце пещеры светит огнями подземный город необычной архитектуры – тонкие шпили, хрустальные купола, множество сияющих кристаллов… Но долго этим великолепием полюбоваться не получится – из пропасти вылетят и атакуют героев Сияния – по 2 на члена партии. Если их удастся одолеть – герои обнаружат, что их взяли в полукольцо десять «дивьих людей», левитирующих на каких-то странных слегка светящихся летающих дисках. В руках у них – посохи, направленные на героев, и при попытке сопротивления или бегства партия будет атакована силами Взрыв, Поток, Струя, герои-мистики окажутся под воздействием Иссушения. Предводительница отряда – прекрасная беловолосая женщина в вычурных одеяниях потребует от партии бросить оружие и следовать вместе с «дивьими людьми», для этих целей перед партией образуется ещё один летающий диск, на котором героев и доставят в город по ту сторону пропасти.

Оружие героев «дивьи люди» соберут и отвезут в город вместе с партией. При попытке сопротивления в полёте – на всю партию будет наложен паралич. В городе же героев доставят во дворец, построенный из гигантского сталактита, во дворце – тщательно обыщут *(герои могут попытаться спрятать что-нибудь из своего инвентаря в процессе обыска – проверка маскировки против внимания «дивьих людей» - памятка ведущему)*, после чего – запрут в одной из камер дворцовых «надземелий» (тюремные камеры находятся на самом верху сталагмита). Охранять камеру останутся два Сияния, коих призовёт предводительница отряда.

Герои могут дождаться, когда их отведут на допрос, а могут попытаться сбежать. Если герои решатся на побег – нужно сначала взломать замок (взлом, штраф -3), а затем как-то расправится с Сияниями, которые атакуют героев при попытке покинуть камеру. Подкоп сделать не удастся – вокруг сплошной камень. Если героям получится покинуть камеру – то для того, чтобы вернуть свой инвентарь им придётся спуститься на пару ярусов вниз (в коридорах - стража, металлические големы, ходят партиями по трое, в их головы вмонтированы артефакты, поднимающие тревогу при обнаружении беглецов, разминутся с ними поможет успех маскировки (или ловкости со штрафом -2) против внимания големов). В «лаборатории», куда отнесли снаряжение партии, находятся четверо вооруженных мечами «дивьих людей» и ещё три Сияния, а также маг с посохом, который атакует героев силами Струя и Паралич. Если со всеми удастся справиться, забрать свои вещи и покинуть дворец – предстоит долго пробираться к выходу через т.н. «нижний город», расположенный на дне пропасти, и кишащий монстрами и чудовищами (количество, умения и характеристики обитателей – на усмотрение ведущего), агрессивно настроенными к героям. Если получилось – подняться к выходу поможет успех лазания. Однако, если герои благополучно выберутся из подземелий, так и не выполнив задание – в Екатеринбурге их ждёт крайне холодным приём с последующим увольнением. Герои будут разжалованы, а кампания – проиграна. Желательно, чтобы ведущий донёс этот факт до героев уже по факту, при беседе с квестодателем в Екб.

Если же герои дождутся допроса – им предстоит беседовать с другой прекрасной представительницей «дивьих людей» - черноволосой и сереброглазой. Эта красавица – могущественная волшебница, умеющая, в том числе, распознавать ложь. Она будет спрашивать героев, что они забыли в этих подземельях. Рекомендуется отвечать только правду, это улучшит отношение «дивьих людей» к партии.

Ирэлья. Отступник, продавшийся Хаосу

Про Хозяйку Медной Горы и про Каменный Цветок «дивьи люди» знают. Как знают и то, где его можно найти. Волшебница народа сидов (альвов, или эльфов - самоназвание «дивьих людей») может помочь героям, если и они помогут подгорному народу.

Дело в следующем: некий Ирэлья, сильный маг, продавший душу Хаосу, сбежал из города и где-то скрывается. Где – неизвестно. Этого господина необходимо найти, и, либо доставить в город живым (за что героям достанется дополнительная награда – по одному великому зачарованному предмету на члена партии), либо убить. За это владыки «дивьих людей» откроют путь к Хозяйке Медной Горы, и расскажут о её силе и слабости.

Если герои согласятся – им вернут всё снаряжение и телепортируют прямо в Екатеринбург, где партия сможет прийти в себя после пережитого и начать поиски этого самого Ирэльи

Горный Институт, Екатеринбург

Варианты поиска может быть следующие:

- отправиться в Сибирскую торговую компанию, доложиться Эрасту Флориановичу. ***Ком-Коновцам – доложиться Гейдеру.*** Он может отправить запрос в Омск насчёт Ирэльи *(этот запрос ничего не даст – в архивах Третьего Отделения нет материалов на эту тему. Единственный результат – что несколько «тёмных эльфов» служат атаману Зелёному. Теоретически Ирэлья может быть среди них - памятка ведущему).*

- пойти в Горный Институт. Захарий Калистратович про Ирэлью не знает, но, если герои смогут его убедить (проверка убеждения против характера Захария Калистратовича) – выдаст во временное пользование медальон, который поможет определить «тёмного эльфа» под личиной.

- опросить Харитонова. Тот говорит, ничего не знает о Ирэлье, и вообще не верит в «дивьих людей», и предложит обратиться за ответом к белочехам и их магам. ***КомКоновцам то же самое предложит Гейдер.***

- отправиться опрашивать возможных знакомых мастерских персонажей. Как ни странно, что-то знает Герман Краммер, а именно – что многие «дивьи люди» бродят среди людей под личиной. В том числе – наверняка таковые есть и в Екатеринбурге. Нужно пошерстить по улицам и поискать таких замаскированных деятелей «дивьих людей» (успех внимания или уличного чутья (штраф-2) поможет распознать на улице города странную личность, успех мистического дара при активации силы «Увидеть сверхъестественное» откроет в этой личности представителя «дивьих людей), у партии лишь две попытки на поиск и распознавание искомых нелюдей.

Если персонажи отыщут представителя «дивьих людей» на улицах Екатеринбурга, оный, будучи разоблачённым, попытается скрыться (фарт «Телепортация» или «Невидимость»). Если уйти не удастся – вступит в бой с героями. Его, однако, необходимо брать живым. Если это получилось – то при допросе (поединок воли) при успехе он признается, что работает на атамана Зелёного, и что с Зелёным ещё трое «дивьих людей». При подъёме – скажет, что знает где искать Ирэлью – в Новом Таборе у белочехов.

Если герои решат отправляться в Новый Табор – им предстоит отправиться на товарную станцию, и опросить местных (убеждение, штраф-2) на предмет поездов к белочехам. Успех – партия узнает, что товарняк в Новый Табор отправится уже этой ночью, подъём – героям покажут потайную лазейку, с помощью которой можно проникнуть на станцию. ***Героям – КомКоновцам выпишут спецпропуск, который следует предъявить начальнику станции. Тогда их просто препроводят в один из вагонов (который потом опломбируют) и выдадут большие пустые ящики, в которые герои спрячутся по прибытии состава к белочехам.***

Товарная станция охраняется, без спецпропусков никого никуда не пропустят. Придётся проникать туда ночью и тайно. Успех внимания или уличного чутья поможет отыскать место, где можно перелезть через ограду, не привлекая внимания охраны, а успех лазания (либо ловкости, штраф-2) – перелезть через охрану.

Успех маскировки против внимания охраны (народноармейцев) поможет незаметно подойти к эшелону. Двери товарных вагонов заперты, их надлежит либо вскрыть и проникнуть внутрь (взлом, штраф-2), либо подняться на крышу вагона (лазание, штраф-1) и пролезть внутрь, открыв находящийся на крыше вентиляционный люк.

Внутри вагона – большие массивные заколоченные ящики, среди которых можно будет спрятаться, когда состав прибудет к чехам. Если герои станут вскрывать ящики – то обнаружат в них лишь какие-то массивные и непонятные механизмы, за каждый новый вскрытый ящик партия получает штраф -1 к проверкам маскировки по прибытию в Новый Табор. Если ящики не тронуты – то у героев преимущество к маскировке +1.

Паровозы. Художник Н. Архипов

Когда состав прибудет в Новый Табор и вооруженная охрана вскроет вагон, героям сначала желательно спрятаться (ибо охранники, обнаружив нежданных гостей, сначала будут стрелять на поражение, а уже потом спрашивать), для чего осуществляется проверка маскировки против внимания белочехов. Если проверка пройдена – вагон будет отбуксирован в мастерские (пустые, потому как время прибытия – пять часов утра, смена ещё не началась), и герои смогут беспрепятственно покинуть своё укрытие и отправиться на поиски Ирэльи.

Поиски искомого эльфа в местных пещерах имеют смысл, если у партии есть амулет от Захария Калистратовича, либо сила (или инфравизор и умение им пользоваться) «Увидеть/Скрыть сверхъестественное». Героям для поиска надлежит обследовать весь Новый Табор, минуя посты и патрули белочехов (успех маскировки против внимания легионеров), и при этом не заблудиться (успех выживания (без штрафов) либо внимания (штраф-1). Впрочем, нигде, кроме самых нижних ярусов, где расположены покои Старца Горы, тёмных эльфов обнаружено не будет. Похоже, партии придётся проникнуть в «святая святых» цитадели.

Вход в покои Старца Горы стерегут чары – сначала Тревога (видна только магическим зрением, выглядит, как туманная пелена, перекрывающая проход, невооруженным взглядом не видна никак), затем, за толстыми дубовыми дверьми, на которых очень хитрый замок (взлом, штраф -2) – огненная стена (сила «рассеивание» на оную почему-то не действует). Стены этого помещения надёжно экранированы магически, никакой мистический дар (кроме того, которым обладает Старец Горы) по эту сторону дубовой двери не действует. То же касается зелий, реликвий и предметов Новой Науки (но, внезапно, НЕ амулета обнаружения эльфов, выданного Захарием Калистратовичем, о чём - далее). Чтобы пройти незамеченными, чары Тревоги можно снять посредством силы «рассеивание», а сквозь огненную стену – пройти, терпя боль от ожогов (проверка характера со штрафом -2, успех – герой прошёл тихо, перетерпев боль, провал – завопил от боли, переполошив Старца Горы.

Если герои смогли пройти в покои незаметно – то в каминной зале обнаружат сидящего в кресле у камина… не Старца Горы, а тёмного эльфа! Судя по всему – искомого Ирэлью. Который, как и всякий представитель «дивьих людей» имеет острый слух, потому услышал партию, как только оная вошла в залу, но не успел накинуть на себя личину. Оттого врасплох его застать не удастся, и он будет атаковать героев. *Ирэлья – босс, потому имеет 4 фишки, которые использует для активации уловок – памятка ведущему.* Плюс ситуации в том, что в данном случае Ирэлья будет один, без чьей-либо поддержки.

Если герои не смогли проникнуть в покои незамеченными – встречать их будет разгневанный внезапным вторжением Старец Горы. Позади него, держась на безопасном расстоянии, находится его ученица – Анастасия, которая выглядит уже полностью оправившейся от шока. Если герои вступят со Старцем в диалог – тот потребует, чтобы они убрались прочь из его покоев, и доложились братьям-генералам о прибытии, что за самовольное вторжение в Новый Табор придётся отвечать, а на вопрос об Ирэлье ответит, что никаких эльфов, тем более тёмных, здесь нет и быть не может. Однако именно на Старца Горы внезапно и среагирует амулет, выданный Захарием Калистратовичем! Несомненно, он и есть эльф – но под личиной! Если заявить об этом Старцу – тот, поняв, что раскрыт, атакует героев. Если атаковать Старца без предупреждения – тот, будучи наготове, ответит (фаза боя в данном случае неизбежна, и тянуть карты на инициативу всё же придётся).

В любом случае, в бою с Ирэльей действует лишь его мистический дар. Партии придётся обходится обычным оружием, тогда, когда эльф атакует героев посредством сил Кукла и Поток, ведущий может усложнить героям бой, если Ирэлья посредством силы «призыв союзника» призовёт мару. Не следует забывать, что в первом случае Ирэлья будет всё-таки один – а вот во втором его будет поддерживать Анастасия – у неё тоже 4 фишки, с помощью которых она попытается воздействовать на героев и/или Ирэлью (активировав ангельскую премудрость – исцелить эльфа, активировав ангельский образ – уговорит партию опустить оружие и т.п.). При этом Анастасию нежелательно убивать (она может быть полезна Белому делу, она симпатичная девушка, ей и так досталось, да в конце концов, такую лучше живой доставить в КомКон, чтобы обратить её таланты во благо, если герои - члены этой спецорганизации). Если наследница не погибнет в течение данного приключения, персонажи получат дополнительное очко повышения, если её удастся живой и здоровой доставить в Екатеринбург начальству – то два очка повышения. Ирэлья же будет сражаться до конца – своего или партии.

Ведущему рекомендуется максимально усложнить бой. Победа над «боссом» такого ранга не должна быть лёгкой.

Если же Ирэлья был разоблачён партией ещё в 4-й главе – то есть возможность договориться с ним (поединок воли) без боя. В случае успеха партии, он сообщит, что знает, где искать Грааль, но предупредит, что он принадлежит Хозяйке Медной Горы, и расскажет про её особенности и слабости. А искать вход в чертоги Хозяйки следует на Азовой горе, расположенной в 8 км. от города Полевской. Что вход охраняли десять идолов, обращённых лицами к востоку. Чтобы открыть врата во дворец Хозяйки, идолов необходимо развернуть лицами на запад. Если расспросить Ирэлью, зачем ему эпопея с белочехами, расскажет, что всегда хотел персональную армию, которая смогла бы его защитить от враждебных сил – и от собратьев, и от внешнего врага. А белочехи, чужие в чужой стране, лишенные смысла жизни, оказались идеальным материалом – благодаря им на Урал не сунутся большевики, есть кому гонять башкиров и сражаться с демонами. К тому же на территории бывшей Империи стало хоть немного больше порядка – белочехи больше не вносят дестабилизации в жизнь страны. А местонахождение Грааля он им целенаправленно не раскрывает – дабы поиски отвлекали их от ненужных мыслей, к тому же – найдя Грааль белочехи могут начать творить ненужные непотребства, а как употребить этот артефакт с пользой – Ирэлья ещё думает – памятка ведущему.

Азова гора близ г. Полевской

Если Ирэлья погиб – с его тела следует снять платиновый амулет – маску. Это послужит доказательством его гибели для владык «дивьих людей». Если герои смогут, не убивая, вывести эльфа из строя, тихо вытащить его из Нового Табора и доставить в город «дивьих людей» - то получат два дополнительных очка повышения.

Как оттуда выбраться (в т.ч. с Анастасией и Ирэльей), и какие трудности предстоит при этом одолеть – предоставляется на откуп ведущему (главное, не забывать, что в Новом Таборе около 30000 белочехов, среди которых около полусотни мистиков разного пошиба), наилучший способ – тайно проникнуть в депо, предварительно устроив отвлекающий внимание террористический акт, угнать один из броневагенбургов (желательно вместе с машинистом – статистом), и, отцепив от него лишнюю тяжесть в виде броневагонов, орудийных платформ и прочего, на всех парах мчаться сперва в Екатеринбург (взорвав мост через реку Строку, это даст дополнительное время), а оттуда, вместе с Ирэльей, или без него (на самолёте Сибирской Торговой Компании или на дирижабле КомКона) – к городу «дивьего народа». В процессе бегства из Нового Табора крайне важно не попасться на глаза братьям-генералам, и при этом остаться неузнанными, чтобы ни тени подозрения не пало на КомКон, Сибирскую торговую компанию, руководство УрНР и на все иные организации и личности, имеющие дружественные или нейтральные отношения с белочехами (но можно попробовать выдать себя за силы враждебные как Государству Российскому, так и УрНР. Грамотная подстава не даст повышения, но может дать отличный бонус партии в дальнейшем).

Когда герои вернутся в город волшебного народа, там их уже будут ждать. За уничтожение отступника Ирэльи, повелительница «дивьих людей» откроет местонахождение чертогов Хозяйки Медной Горы (Азова гора близ Полевского), и секрет прохода (десять каменных идолов, лица которых нужно повернуть с востока на запад). Если же Ирэлья доставлен живым – то вдобавок к этому каждый член партии получит в награду по одному великому зачарованному предмету (поднимает навык на 2 ступени, выбор навыка – на усмотрение ведущего). После чего – можно смело возвращаться в Екатеринбург. Партия получает повышения.

святой грааль

В Екатеринбурге перво-наперво нужно доложить квестодателю (Эрасту Флориановичу либо полковнику Гейдеру) о своих приключениях. Эраст Флорианович скупо похвалит героев, и вручит им премиальные – по 1000 золотых каждому (Гейдер так же скупо похвалит, объявит о внеочередном повышении звания и выдаст премиальные в размере жалования спецагента соответствующего ранга каждому члену партии). Пару дней герои получат на то, чтобы отдохнуть и заняться своими делами, а на третий день им предстоит добывать искомое – Святой Грааль.

Если кто-то из партии проболтается о местонахождении Грааля кому-нибудь из Горного Общества, УрНИИ БАЯН, или же белочехов – к месту обитания Хозяйки отправится экспедиция из «конкурирующего ведомства», а у персонажей появится изъян «Враг» (крупный). На подступах к Азовой горе, в безлюдной местности, вдали от цивилизации, конкуренты, имея двукратное превосходство, попытаются убрать партию, из засады и в спину, возможно, с применением магии. Эта сцена отдаётся на откуп ведущему, но ему следует учесть, что у конкурентов и мистики должны быть посильнее, чем в партии, и в-целом конкурирующий отряд должен быть лучше снаряжен в плане оружия и спецсредств – памятка ведущему.

До Полевского можно добраться на обычном пассажирском дирижабле. Оттуда – пройти 8 километров к Азовой горе, где и надлежит отыскать грот с идолами (успех выживания или внимания, штраф -2). Однако, обнаружив искомый грот, партия… не обнаружит в нём идолов! Лишь десять пустых истёртых каменных площадок, на которых эти идолы стояли! Успех Внимания покажет, что идолов нет здесь уже давно – как минимум пару лет они отсутствуют. Значит, надо разобраться, куда оные делись…

Нужно доложить об этом квестодателю. *В этом плане легче членам КомКона – Гейдер доподлинно знает, что идолов изучало Горное Общество, ничего интересного в них не нашло, и просто украсило ими фойе и коридоры корпусов Горного Института. Герои получат в своё распоряжение грузовик (если никто из них не имеет навыков вождения – то с водителем-статистом) и бумагу, согласно которой идолов надлежит передать для более детального изучения в КомКон. В институте предстоит Социальный Конфликт с Захарием Калистратовичем и прочим руководством Горного Общества («Дневник Авантюриста», стр.118), в случае победы партии – их отправят к Полозу, с которым так же предстоит Социальный Конфликт. Не следует забывать, что Полоз является Хозяином Урала (стр. 198-199 книги Правил Красной Земли), и имеет преимущество в проверках +2, т.к. находится на своей территории. В случае победы партии, Полоз разрешит вывезти идолов из Горного Института, а в случае поражения – приговорит их к съеданию, что и попытается сделать. С ним можно вступить в бой, и даже победить, но в этом сражении Полозу сбегутся помогать все сотрудники Горного Института, в числе которых немало сильных Зелёных колдунов (в т.ч. вурдалаков). Если партия победит в социальном конфликте – персонажи получат по 1 очку повышения, и КомКон сохранит дружественные отношения с Горным Обществом. Если победит в бою с Полозом и приспешниками – то получат по 3 очка повышения, но КомКон и Горное Общество отныне будут откровенно враждовать, горнодобывающая промышленность и экономика Урала сильно пострадают, Зелёные устроят бунт против центральной власти, и в самом Екатеринбурге, и в окрестностях начнутся погромы и беспорядки, которые придётся подавлять героям. Эти события отдаются на откуп ведущему, но пока очаги нестабильности не будут ликвидированы, процесс поисков Грааля приостанавливается – памятка ведущему.*

Полоз. Художник Г. Мосин

Эраст Флорианович, получив такие нерадостные новости, велит партии отыскать этих самых идолов. Начать розыски следует с библиотеки им. Белинского – множество фотографий сих истуканов имеется в разнообразных краеведческих журналах, успех внимания или анализа текста поможет их найти. Когда герои найдут изображения идолов, им, если они в ходе предыдущих приключений посещали Горный Институт, следует произвести проверку смекалки, при успехе они вспомнят, что пару подобных идолов они видели в фойе главного корпуса Горного Института. Значит, и остальные идолы скорее всего – там. Если не посещали – анализ текста (штраф-2) покажет, что идолы – в Горном Институте. Можно докладывать Эрасту Флориановичу.

Эраст Флорианович, получив эти сведения, будет хмур и задумчив. Отошлёт партию прочь, велев прийти к нему завтра, а он будет думать, как быть. До полудня следующего дня герои могут заниматься своими делами.

Назавтра представитель Компании объявит героям, что и как надо сделать. Идолов необходимо извлечь из главного корпуса Горного Института тайно, ночью, и так, чтобы подозрение в краже ни в коем случае не пало на Сибирскую торговую компанию в частности и на Государство Российское в целом. Герои получат в своё распоряжение грузовик с водителем и грузчиками (статисты), чья задача будет – вынести идолов из института, погрузить, и отвезти к Азовой горе. Партии же предстоит расчистить дорогу.

Умные люди в Омске понимают, что здания института охраняются, в том числе и магически, потому партии будут выданы во временное пользование – на время проведения операции – несколько реликвий, увеличивающих навыки маскировки на +4, а также сопротивление Зелёной магии (сопротивление Колдовству на +4), и, на самый крайний случай – хрустальную сферу, внутри которого сияет Негасимый Свет – если сферу разбить, то в помощь героям явится архонт – друнгарий. Проникнуть в главный корпус Горного Института нужно ночью.

Итак, партия прибывает к Горному Институту. Грузовик лучше спрятать в лесу рядом с заведением, после чего – подойти к чёрному ходу, вскрыть замок (взлом, штраф – 4, либо сила «Поломка»), снять чары Тревоги (сила «Рассеивание», либо пройти с использованием сопротивления магии (сила заклинания равна d10, герои должны пройти проверку сопротивления согласно книги правил Красной Земли стр. 44) – и можно идти по коридорам корпуса и искать идолов.

Все кабинеты, лаборатории и иные помещения по ночному времени заперты на замок, к тому же – охраняются сигнальными чарами, трогать их незачем (если герои всё-таки решат какую-то из них вскрыть – то нужно пройти проверки взлома (штраф -4), проверки сопротивления сверхъестественному (штраф -2), **бросок кубика d6 определит содержимое.** По коридорам периодически прохаживаются охранники – вурдалаки-воины, нельзя чтобы они заметили героев (маскировка против внимания охраны). Если охрана заметит партию – поднимается тревога. В помощь охранникам прибудут 2d10 вооруженных наганами и топорами громил (стр. 178 книги правил Красной Земли) и 2d4 колдунов, если партия с ними разделается – то на выходе её будут ждать ещё 3d6 вурдалаков-воинов во главе с самим Полозом.

Бросок d6 на содержимое:

1.- вурдалак-воин, охранник;
2.- виварий с аспидами по 1 на героя;
3.- новонаучный генератор молний, наносит каждому из героев 3d6 урона электричеством;
4-5.- аудитория, ничего интересного;
6.- алхимическая лаборатория, успех внимания поможет обнаружить 2d4 склянок с зельями рангов «Новичок» и «Закалённый» (силы зелий отдаются на откуп ведущему).

Если удалось найти и похитить всех идолов (а они тяжелые, нужна успешная проверка силы, штраф -1) – можно вызывать «команду логистики». Когда идолы будут загружены на грузовик – надлежит, не включая фар, покинуть город и отправиться к Азовой горе. Там – установить идолы, как положено (лицом на восток), а потом – развернуть их лицом на запад. Дальняя стена грота озарится ярко-зелёным свечением – и исчезнет! Откроется туннель из полированного малахита, ведущий куда-то вниз, где сияет яркий свет - вход в чертоги Хозяйки Медной Горы…

Если герои знают Слабость Хозяйки Медной Горы – им предстоит заранее озаботиться решением этого вопроса, и отыскать подходящего мужчину либо из своих рядов, либо – из иных персонажей. Подходящими кандидатурами могут быть некоторые мастерские персонажи – Филипп Зелёный, Максим Соснин, Герман Краммер. Если такого на примете нет – Хозяйка (она же не дура, в самом деле!) заманит партию в свои чертоги, после чего – натравит на героев малахитовых големов (по 1 на персонажа), 3d6 земляных кошек и атакует сама – памятка ведущему.

Дальнейшие события для членов КомКона, и для Белых, работающих на Государство Российское или иные государства Белой России будут отличаться. Ибо КомКон не привечает ряд антигуманных буржуазных методов, и не станет причинять вред невиновному, по сути, человеку, только для того, чтобы добыть артефакт, пусть даже такой значимый, как Святой Грааль. Члены КомКона попытаются договориться с Хозяйкой и убедить её отдать Грааль на хранение этой спецорганизации. Чего не сказать о других Белых (то есть они так же могут договориться с Хозяйкой, вместо решения вопроса радикальным методом, однако для участников КомКона силовой метод – категорически неприемлем).

«Силовой» метод решения проблемы: в чертоги Хозяйки Медной горы отправляется потенциальная «жертва» - кто-то из мужчин - членов партии, обладающий нужными качествами, либо кто-то из мастерских персонажей. Ведущий может назначить в качестве подходящей жертвы какого-нибудь своего авторского персонажа, которого героям предстоит так или иначе склонить к участию в данной авантюре (успех поединка воли посредством убеждения, запугивания или провокации против характера потенциальной жертвы, выполнение какого-либо условия и т.д.). Эти нюансы отдаются на откуп ведущему, главное, чтобы жертвой был молодой привлекательный мужчина, обладающий нужными талантами.

Жертву необходимо так или иначе заманить в чертоги Хозяйки Медной Горы, и сделать так, чтобы этот товарищ произвёл на Хозяйку нужное впечатление. Здесь ситуация отдаётся на откуп ведущему, он сам может придумать, как персонажам замотивировать жертву на роман с Хозяйкой. Впрочем, Хозяйка сама по себе очень красива и интересна, симпатия к оной у потенциальной жертвы может возникнуть сама собой. Как потенциальной жертве овладеть чувствами Хозяйки – решать ведущему. Задача должна быть выполнимой, не нерешаемой – но и не простой. Желательно, чтобы члены партии так или иначе помогали жертве и Хозяйке в завязке любовных отношений. В-общем, в этой части игры приветствуется максимум сюжетной игры, социальных конфликтов и т.п.

Данный процесс необходимо уложить в неделю игрового времени. Если всё прошло хорошо – этого времени достаточно, чтобы у Хозяйки пробудились чувства к потенциальной жертве. После чего несчастного следует так или иначе выманить из чертогов Хозяйки – и немедленно убить! Событие это – подлое и бесчестное, потому персонажи дворянского происхождения, решившиеся убить жертву, должны сначала произвести проверку характера (провал – не поднялась рука на убийство, критический провал – персонаж порвёт с товарищами по партии, откажется от работы на Колчака и будет защищать жертву от бывших своих сопартейцев), а затем – пожертвовать фишку. Хозяйка почувствует смерть своего возлюбленного, это будет проявляться буйством стихии (грозами, камнепадами, землетрясениями и т.п.).

В чертоги Хозяйки имеет смысл спускаться лишь на третий день после гибели жертвы. Если явиться раньше – Хозяйка, вместе с 3d6 земляных кошек атакует партию. Она будет в ярости, ибо знает, кто убил её возлюбленного.

На третий день буйство стихий прекратится – Хозяйка впадёт в летаргический сон. В течение этого и следующего дня в её чертогах нужно отыскать Грааль (внимание или выслеживание, штраф -4), и покинуть это место вместе с добычей. Подземный дворец Хозяйки хранит также множество богатств (драгоценные камни и золото на 1000000 золотых рублей), но эти сокровища охраняют малахитовые големы (по 1 на члена партии) и 3d6 земляных кошек.

Когда Святой Грааль будет доставлен в контору Сибирской торговой компании – Эраст Флорианович будет крайне благодарен. Герои получат солидное вознаграждение (от 5 до 10 тысяч золотых каждому, на усмотрение ведущего), могут пару-тройку дней заниматься своими делами – а затем им предстоит отвезти Грааль в Омск.

«Договорной» метод решения проблемы: героям надлежит спуститься в чертоги Хозяйки Медной горы, проявляя максимум вежливости и учтивости. Им нельзя выковыривать из стен драгоценные камни, воровать золотые и серебряные столовые приборы, бить земляных кошек, хамить Хозяйке и т.п. Хозяйка пригласит героев за стол, уставленный яствами и напитками (напиваться тоже нельзя – она не любит пьяных), и начнёт расспрашивать – кто, откуда, чего хотят. Она чует ложь, потому отвечать ей лучше правдиво. Когда речь зайдёт о Граале, хозяйка нахмурится, и скажет, что Каменный Цветок (так она называет священную Чашу) не для недобрых дел, не для недобрых рук. Здесь предстоит социальный конфликт с Хозяйкой. В случае победы партии, Хозяйка Медной Горы сменит гнев на милость, и назовёт своё условие получения Чаши, в ином же случае – разгневается, и предстоит сражаться и с ней, и с 3d6 земляных кошек.

А условие Хозяйки такое: уже не одну сотню лет в горах обитает Кощей. Этот древний колдун, не живой и не мёртвый, не подчиняется Хозяйке, жаждет власти над Уралом, а в данный момент – сколачивает войско из упырей, вурдалаков и иной нежити. На кого он направит войско – остаётся только гадать, но людям точно не поздоровится (если в процессе социального конфликта у партии было 2 и более подъёмов – расскажет, что город Миасс уже захвачен кощеевыми вурдалаками). Хозяйка скажет, что Кощей – бессмертный, и убить его невозможно, даже огнём. Единственный способ одолеть Кощея – добыть его яйцо. Вернее, хрустальное яйцо, в котором заключена жизнь Кощея. Эту филактерию надлежит принести Хозяйке, в награду за оную партия и получит Святой Грааль. Где именно искать яйцо, она не знает, или делает вид, что не знает, поиски партия должна произвести самостоятельно. За сим стоит откланяться, Хозяйка будет ждать героев с филактерией.

УрНР – большая территория, а яйцо – маленькое, с чего начинать поиски – неясно. ***Членам КомКона в данном случае проще – в их распоряжении хорошая оккультная библиотека, успех анализа текста (штраф -2) расскажет о таинственной Бабке Шиханке, обитающей в Аракульских Шиханах.*** Варианты поиска – либо идти на поклон в Горный Институт (что нежелательно – если партия обнесла институт на предмет идолов – их там быстро выведут на чистую воду посредством магии, и вместо получения информации придётся драться с колдунами и вурдалаками, возможно даже с Полозом), либо обратиться в конкурирующую организацию – УрНИИ БАЯН (об оной может рассказать Эраст Флорианович), где можно получить доступ к библиотеке, если получится уговорить местных научных работников (успех убеждения против характера новонаучников, на провокацию они не ведутся, а при запугивании – охрана (как люди, так и флуктуантропы и роботы) нападёт на партию). Успех анализа текста (штраф-2) поможет отыскать информацию о таинственной Бабке, обитающих в Аракульских Шиханах.

Ещё вариант – отправиться в городскую библиотеку им. Белинского. Там, при успехе анализа текста (штраф -4) можно отыскать информацию о Бабке Шиханке.

Итак, информация получена, дальше надо следовать в Шиханы. Если герои до того по какой-то причине прошли приключение «Бабка и кот» (стр. 70-71 Книги Уральского региона), то Бабка расскажет всё, что знает о яйце Кощея. Если нет – значит, это приключение надо пройти…

По прохождении приключения «Бабка и кот», Шиханка расскажет, что у Кощея, на самом деле – три яйца. В смысле – три хрустальных филактерии, и лишь одна из них – настоящая. И все три хорошо охраняются. Одна из филактерий хранится в замке Кощея *(фальшивая – памятка ведущему)*, другая – на острове Веры на озере Тургояк, близ Миасса (*настоящая)*, третья – Игнатьевская пещера *(фальшивая)*. Какое из яиц настоящее, какое фальшивое – бабка не знает, придётся действовать наугад. Дорогу к замку Кощея, впрочем, Бабка укажет (на западных отрогах Уральских гор, в десятке километрах от пещерного города «дивьего народа», в окрестностях замка – около 1000 упырей, в самом замке – сотня навьих конников (во дворе) три десятка вурдалаков-воинов и двенадцать вурдалаков-колдунов внутри, плюс – сам Кощей, на сам замок наложено множество чар (на усмотрение ведущего, должны присутствовать силы «Тревога», «Стена», «Разрушительное поле», у колдунов – «Увидеть/скрыть сверхъестественное» и шесть любых сил из списка Колдовства, яйцо – в сундуке, вмурованном в стену одной из пустых тюремных камер в подвале замка, может быть найдено при успехе Внимания или Выслеживания (штраф -4,) либо силы «Увидеть/скрыть сверхъестественное. При попытке разбить яйцо – оно взрывается мощным облаком отравляющего газа (БШ, 5d6, отравляющий яд), Кощей продолжает существование.

На Острове Веры в пещере, в сокрытом магическим способом тайнике (поможет обнаружить сила «Увидеть/Скрыть сверхъестественное», штраф -2) можно найти… нет, не яйцо, а клад – шкатулку с драгоценным яйцом Фаберже (стоимость этой редкости - 20 000 золотых). Снаружи пещеру охраняет Хозяйчик и четыре волкодлака, внутри – четыре каменных голема и их создатель - вурдалак-колдун.

Яйцо же – находится на сундуке, спрятанном в дупле огромного дуба (может помочь отыскать либо успех выслеживания/внимания (штраф -4), либо сила «Увидеть/Скрыть сверхъестественное (штраф -2). Дуб охраняют вурдалак-колдун и скрытые чарами невидимости четыре вурдалака-воина. При попытке разбить яйцо – осколки вспыхивают зелёным светом и исчезают, Кощей погибает.

Игнатьевскую пещеру охраняют внезапно эйдолоны Бдительности (по 2 на персонажа) и Высший Бессмертный – оккультист (тот самый отшельник Игнатий), который будет прятаться за спинами эйдолонов. В пещере – колодец, на дне которого под водой (необходим успех плавания) – сундук с хрустальным яйцом, если его разбить – с ясного неба на героев падает метеорит (4d10, Огонь, БШ), Кощей продолжает существование.

В любом случае яйцо нужно **не разбивать, а принести Хозяйке.** Если яйцо разбить – Хозяйка не отдаст Грааль, даже если Кощей мёртв. Ибо было сказано – принести яйцо. Нет яйца – нет Чаши. *Яйцо Хозяйка примет любое, но ошибка может дорого стоить Уралу в будущем – памятка ведущему.* Получив яйцо, Хозяйка отдаст Каменный Цветок. Задание выполнено! Партия получает ранг «Герой».

P.S. Если Грааль добудут сотрудники КомКона, то всё пройдёт тихо. Информация об этом артефакте не покинет пределы данного учреждения. Но если Грааль добыт представителями Государства Российского или иного «государства Белой России» - партию будут пытаться перехватить белочехи (будут несколько нападений в Екатеринбурге, а по дороге в Омск на поезд, в котором партия будет возвращаться, нападёт броневагенбург белочехов). Если герои – белочехи – то на этом моменте кампания завершается победой героев, последняя глава – сугубо по желанию игроков – памятка ведущему.

последняя битва

Фактически, все возможные дела в Екатеринбурге – закончены. Самое время отправляться в Омск (либо в иное Белое гособразование. В Новороссию и Вольный Владивосток можно добраться дирижаблем из того же Омска). Дело за малым – купить билеты и уезжать прочь.

Однако, как раз этого сделать и не получится. Под утро город будит сначала мощный взрыв – а затем стрельба, но и та вскоре заглохнет – а потом начнётся с новой силой.

С героями вскоре свяжется Эраст Флорианович, и сообщит, что Ермаков, уничтожив штурмовой дирижабль охраны (это взрыв его баллона и топливных баков разбудил город), прорвался в Ипатьевский дом, и теперь из этого строения вовсю лезет «всякая мразь». В данный момент народноармейцам, специалистам из УрНИИ БАЯН, Горного Общества и КомКона удалось удержать оборону по ул. Ленина и Кузнечной, но волна Хаоса сочится вдоль набережных Городского пруда на север – к Уралмашу и железнодорожному вокзалу, шансов, что то, что лезет из «проклятого домика» удастся остановить немного, потому надо эвакуироваться из города со станции Екатеринбург-2, оная как раз на тюменском (а, как следствие, и омском) направлении Транссиба.

У героев теперь есть два варианта – либо, оставив Екатеринбург во власти Чёрного Движения, эвакуироваться в Омск – либо попытаться так или иначе проникнуть в Ипатьевский дом и запечатать дверь в Иной Мир, из-за которой в город рвётся Хаос.

Герои, являющиеся членами КомКона, будут подняты по тревоге за минуту до взрыва дирижабля. И да – уж они точно не станут эвакуироваться, а будут сражаться с Чёрными. Указания выдаст полковник Гейдер, который, вместе с остальными КомКоновцами, отправится ликвидировать Ипатьевский прорыв.

Если партия решит эвакуироваться – нужно прорваться к станции Екатеринбург – 2, чтобы там сесть на поезд – и покинуть уже УрНР. Метро, понятное дело, не работает, так что героям предстоит обходить район боевых действий по дуге, дабы добраться до станции.

В городе – паника, перепуганные граждане носятся по улицам, не понимая, что происходит. Это «броуновское движение» пытаются регулировать служащие НКВД. Слышны залпы орудий, пулемётные очереди, в небе несколько штурмовых дирижаблей обстреливают ракетами что-то по ту сторону Исети, предположительно Ипатьевский дом, по ним в ответ бьют какие-то чёрные лучи, в небе видны странные крылатые твари. Если партия так или иначе окажется в районе Плотинки, улицы Ленина или Кузнечной – то увидит, как клубящиеся облака непроницаемой тьмы накрыли город с той стороны оборонительной линии, поддерживаемой какими-то новонаучными приспособлениями, а также магией Зелёных и Белых мистиков. Из этих облаков периодически вырываются мары, бесы, доппельгангеры, а то и совсем уж жуткие твари *(персонажи, побывавшие в Петрограде, или хотя бы имеющие знания о происходящем там, опознают в этих монстрах петроградских кадавров – Костяных Пастырей, ламассу, Городовых, Душегубов и прочих – памятка ведущему)*, которых цепи народноармейцев расстреливают гиломорфными боеприпасами. Иногда какая-то тварь прорывается за оцепление, тогда в погоню за ней бросаются либо несколько кавалеристов, либо броневик – в зависимости от опасности и размера кадавра.

Партии предстоит нелёгкий путь к станции. Дважды придётся вступить в бой с Чёрными тварями - на улице Красноармейской - бесы (по 2 на персонажа) и две мары, на Обсерваторской – шесть Душегубов и одна ламассу (она атакует с воздуха, пикируя на героев).

На самом вокзале – паника. Милиционеры пытаются сдержать толпу, более-менее успешно. На первом пути под парами стоит пассажирский поезд в Омск (тот самый, на который у героев куплены билеты), однако из-за чрезвычайного положения в вагоны никого не пускают (поезд заготовлен на случай эвакуации населения из города в случае, если органы УрНР не смогут сдержать прорыв Хаоса), на перроне – рота народноармейцев и спецподразделение некробионтов.

Уговорить военных пропустить пассажиров в поезд, апеллируя к купленным билетам, вряд ли удастся (проверка убеждения, штраф – 6), но, если каким-то чудом получится – значит, можно грузиться и-таки поехать (к полудню паника схлынет – тварей разгромили и оттеснили к Площади Народной Мести и Харитоновскому саду), и можно будет отправляться.

Если уговорить не удастся – партии следует «завести» толпу и отправить её штурмовать состав (лучше всего – толкнуть речь, используя провокацию против смекалки большинства собравшихся (d6). В случае успеха, в сутолоке побоища надлежит проникнуть на локомотив и заставить машиниста (поединок воли) отправляться в Омск прямо сейчас.

Так или иначе, но герои покинули Екатеринбург и едут на восток, в Сибирь. Однако на полпути между Екатеринбургом и Тюменью на поезд нападёт… броневагенбург белочехов! Они преследуют состав со стороны Екатеринбурга, и сначала дадут пару предупредительных залпов из главного калибра, потом свяжутся по рации с начальником поезда (если герои угнали поезд – то с машинистом), требуя остановить поезд и пустить на борт спецкоманду для досмотра. Чехам нужен Грааль, и без него они никуда не пустят партию. Варианты действий следующие:

- отдать белочехам Грааль. Смошенничать не удастся – спецкоманда состоит из десятка Высших Бессмертных и двух Белых мистиков, владеющих силой «Увидеть/Скрыть сверхъестественное». Получив Грааль, чехи погрузятся на свой бронепоезд и отправятся восвояси. Кампания считается проигранной, ибо чехи используют Грааль по-своему, не так, как планируют правительства государств Белой России.

- заставить машиниста дать полный ход и попытаться удрать от броневагенбурга (см. правила погонь, «Дневник Авантюриста» стр. 124). Преимущество поезда партии в том, что он легче и быстрее броневагенбурга, недостаток – в том, что у белочехов на борту есть тяжёлая артиллерия, а у героев – нет. Гранатой железнодорожные пути не подорвёшь, как и броневагон чехов *(но если у героев есть динамит, как минимум три шашки – то можно попробовать подорвать рельсы, подрыв произойдёт в случае, если показатель урона на кубиках (1d6 за каждую шашку) составит не меньше 14 – памятка ведущему)*, к тому же – бронепоезд будет держаться на расстоянии, слишком большом для броска гранаты. Если у партии в арсенале есть винтовочные гранаты – можно попытаться обстрелять ими локомотив, если оный будет выведен из строя – погоня прекратится. Также можно разделиться – часть партии отправится вместе с Граалем в Омск, другая часть – спрыгнет с поезда (проверка ловкости, штраф -2) и попытается повторить подвиг генерала Маркова с локомотивом белочехов. У машиниста бронепоезда навык вождения равен навыку вождения машиниста поезда партии (d8), если машинист что того, что другого локомотива погибнет – погоня прекратится. В зависимости от того, чей машинист погиб, парии придётся либо принять бой с чехами, либо помахать платочком оставшемуся без управления броневагенбургу.

- остановить поезд, заманить на борт спецкоманду, разделаться с ней – а потом захватить или уничтожить чехословацкий бронепоезд. Чехи не будут стрелять по поезду партии, пока на его борту их команда. В данном случае, придётся расправится и с Бессмертными (стр. 188 книги Правил Красной Земли) и с мистиками (типажи: Искатель и Оккультист, стр. 178 книги Правил Красной Земли). К бронепоезду придётся проползти незамеченными (успех Маскировки против Внимания чехов), а потом – уничтожить сначала машиниста и кочегаров, а дальше по возможности – остальной экипаж, переходя из вагона в вагон. На борту находится ещё 50 легионеров, по 10 в каждом вагоне. На стрельбу в одном из вагонов прибегут бойцы из остальных, этот нюанс тоже надо учесть. Если бронепоезд будет выведен из строя – партия получит 2 очка повышения, если захвачен – 3 очка повышения (а в Омске – ещё и орден от Колчака).

Дальнейший путь будет свободен. Единственное – если поезд был угнан, то и Тюмень, и Ялуторовск надо миновать ночью, и очень быстро, так, чтобы Красные не успели поднять тревогу и начать обстрел (Вызов Судьбе, 4 успеха из 5 бросков). По ту сторону границы героям предстоит остановить поезд – и либо сдаться колчаковцам, либо предъявить документы, подтверждающие полномочия героев и продолжить путь, либо посредством убеждения (штраф -4) уговорить офицеров пропустить поезд в Омск. Если партия угнала броневагенбург белочехов – в процессе переговоров с офицерами штраф снимается, а партия получает преимущество к убеждению +1.

По прибытию в Омск – кампания заканчивается. Герои получат заслуженное количество почестей и преференций, а Колчак (или правитель иного Белого гособразования) – Святой Грааль, который поможет переломить грядущую войну в пользу Белых.

Если партия решит сражаться – нужно в суматохе боя найти либо Харитонова, либо Гейдера (выслеживание, либо уличное чутьё, штраф -2). Когда искомый товарищ будет найден – следует изъявить готовность к подвигам. Харитонов (для КомКоновцев – Гейдер) скажет, что остановить нашествие Хаоса можно лишь изнутри – проникнув в Ипатьевский дом и запустив генераторы, что до недавнего момента сдерживали уральский Разлом.

Харитонов пойдёт вместе с партией на прорыв (Гейдер не пойдёт, т.к. командует обороной на особо сложном участке, но выдаст партии пять гиломорфных гранат, при успехе Убеждения – по 5 на персонажа, остальные Полковники – уже внутри). Партии предстоит вместе с ним пройти по набережной Труда к переулку Карла Либкнехта, по оному – дойти до Ипатьевского дома, проникнуть в подвал – и запустить генераторы, дабы закрыть Разлом.

С той стороны оборонительной линии город накрыли клубящиеся облака тьмы (внутри темно, штраф -2 на все атаки, цель видна лишь в пределах 6 клеток, если нет сил, способствующих снятию штрафа («Ночное зрение», «Свет/Тьма» и т.п.). Внутри героям предстоит несколько стычек с кадаврами и Кошмарами. Напротив Дома Союзов (бывший особняк Севастьянова) – с бесами (по 2 на персонажа) и тремя марами, на перекрёстке набережной и переулка Либкнехта – с тремя Костяными Пастырями и тремя десятками скелетов, на перекрёстке с ул. Толмачёва – с атакующими с воздуха ламассу (по 1 на члена партии).

Вот, наконец, перед партией Ипатьевский Дом. Забор – порушен, рамы высажены, а из окон видно багровое свечение. Как только партия приблизится к дому на расстояние среднего шаблона – из окон начнут выскакивать Душегубы (по 3 на персонажа) и нападут на партию.

Внутри героев ожидают четыре Пламенника. Говорить с партией они и не подумают, атакуют сразу. Если партия выживет – надо бегом бежать в подвалы Ипатьевского дома.

Вход в подвал охраняется анархомистиком и четвёркой террористов, вооруженной браунингами и «томпсонами» (стр. 180 книги Правил Красной Земли). В самом подвале – ещё два анархомистика и Пламенник – террорист. Если партия выживет и здесь – надлежит отправиться в то помещение, где была расстреляна семья последнего императора.

Вход в это помещение перекрыт толстой бронированной дверью – естественно, запертой. Её необходимо либо взломать (взлом, штраф -4), либо подорвать гиломорфной гранатой, либо воздействовать на замок силой «Поломка».

Внутри – разруха. На той самой стенке, у которой расстреляли Николая и его семью, чёрной раззявленной пастью зияет Разлом.По углам стоят странные новонаучные устройства – те самые генераторы, не разрушенные (ибо гиломорфную обшивку крайне сложно раскурочить), но отключенные.

У самой кромки Разлома стоит Ермаков и ждёт партию *(если ведущий захочет усложнить игру – Ермаков будет накрыт фартом «Невидимость»)* с браунингом в руке. Браунинг заряжен «универсальными патронами» из Петрограда, **любой** выстрел из него мгновенно убьёт персонажа невзирая на урон и область попадания, так что героям нужно быть осторожнее. К тому же Ермаков будет под воздействием силы «Проворство», так что за ход совершает без штрафа два действия, а не одно.

Пётр Ермаков – главный злодей данной кампании. Он имеет минимум четыре чёрных фишки и будет их активно использовать. Бой будет сложным, к тому же, как только партия вступит с ним в сражение – из Разлома вырвутся четыре мары – его союзники…

Если герои справятся с Ермаковым и его потусторонними союзниками – им надлежит запустить генераторы в аварийном режиме (проверка Смекалки, штраф -4), дабы закрыть Разлом. Если им это удалось – игровая задача считается выполненной, но выживания партии это ещё не гарантирует, так как вся нечисть, вырвавшаяся из Ипатьевского дома, устремиться обратно (количество тварей и их виды – на усмотрение ведущего). Задача партии – продержаться десять раундов, если им это удастся – то из Разлома (который закрыт для тварей Хаоса, но вовсе не для Красных) выйдут вожди КомКона (Жеводарова, Килинг и Ле Поль) а снаружи в спину тварям ударят флуктуантропы, бойцы спецотрядов НКВД и колдуны Горного Общества. Твари будут уничтожены, партия и весь мир – спасены. На этом игра завершается.

ЭПИЛОГ

- Если Святой Грааль получил Колчак – то Государство Российское стало самым мощным в военном и магическом плане гособразованием Красной Земли. Ибо Колчак ещё в начале лета отыскал Асгард, и теперь в его распоряжении не только магия Сидерического Синклита и поддержка войск архонтов – но и великая реликвия. В следующем году Государство Российское наведёт порядок на территории бывшей Империи до самого Тихого океана, сметя и Вольготное Земчество, и Красные гособразования, и семёновские территории, и интервентов. А в 24-м – обрушится необоримой мощью на УрНР, сметёт его, а потом – разобьёт большевиков, раздавит Рейх, и, соединившись с Новороссией, подомнёт оную под себя, и начнёт готовится к завоеванию мира. Белое Движение одержит верх, народы Земли строем и под марши пойдут строить Великую Гиперборейскую сверхцивилизацию, Новый Мировой Порядок…

- Если Святой Грааль получат белочехи – в случае гибели Ирэльи, на следующий год Чехословацкий Легион поднимет восстание, захватит Екатеринбург, уничтожит войска Красных и начнёт прорыв в Европу, обрушив Западный фронт. Чехи пройдут сквозь Советскую Россию, щедро заливая большевистской кровью свой путь, и прорвутся к территориям, занятым Австро-Венгрией. Возможно, даже захватят и Прагу, и Вену. Так или иначе, но в ходе этих действий Уральская Народная Республика будет уничтожена, а РССР – опустошена, обескровлена, и достаточно скоро станет добычей Новороссии, Новгорода, Германии и Зелёных «тамбовщины».

- Если Святой Грааль получит иное государство Белой России (не Колчак) – паритет сохранится. Ибо Грааль даст полководцам этого гособразования достаточно сил, чтобы противостоять натиску Красных, навести порядок в собственных тылах, подавить национальные восстания, выступления Зелёных и анархистов. У Колчака есть Асгард, у УрНР – Спутник, между Красными и Белыми равновесие сохранено, мир Красной Земли продолжит своё существование.

- Если Святой Грааль останется в спецкладовых КомКона – у этого гособразования будут сразу два «чуда света Красной Земли» (второе – Спутник). Колчак не сможет выбить Красных из Обдорска, Идель-Урал и белоказаки будут разгромлены, юг УрНР вернётся под контроль Екатеринбурга, уже на следующий год проблема дефицита продовольствия будет решена. Нечисть Печорского края также будет повыбита. Мир Красной Земли продолжит существовать, Урал станет процветающим регионом, через год произойдёт первый пилотируемый космический полёт…

конец

Навий конник

Представители этой нежити не обладают собственной волей и разумом в полном смысле этого слова, имеют какие-то зачатки соображения, и способны самостоятельно совершать разнообразные действия - стрелять, пользоваться пикой, идти в атаку "конной лавой" и т.п. Также эти мёртвые всадники гораздо быстрее, чем упыри, и куда более маневренны, в бою обладают достаточной самостоятельностью, чтобы принять то решение, необходимое для выполнения боевой задачи. В остальном эти мертвецы обладают всеми чертами низшей Зелёной нежити. В "дикой природе" не встречаются - если этих тварей наблюдают, значит оные скачут по чью-то душу. Некроманту для зомбификации необходимо потратить в два раза больше сил, для создания такого монстра, и ежедневно поддерживать колдовством его существование, оттого поднимают их в исключительных случаях сугубо для устранения особо опасных противников либо охраны важных объектов.

Образ: Боец;
Движение: Зелёное;
Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6; шаг: 5; защита: 6; стойкость: 6
Навыки: верховая езда d10, внимание d6, выслеживание d6, драка d8, запугивание d8, стрельба d6.
Особенности:
Нежить: +2 к стойкости; +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак. Невосприимчив к ядам и болезням. Будучи ДК, игнорируют штрафы за ранения;
Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию;
Разбег: Если навий конник может преодолеть хотя бы 6 клеток перед атакой, он получает +4 к урону;
Ужас -1. Людям нежить внушает ужас, персонажи, смотрящие на навьего конника, должны осуществить проверку Страха со штрафом -1.
Ночное зрение: Позволяет игнорировать штрафы за плохое освещение.
Снаряжение: мёртвый конь (обычного качества, нежить), винтовка (2d8, 50/100/200, Обойма 10, ББ2), шашка (2d8), бурка (Броня 1, защищает торс и руки).

Ламассу

Опасный кадавр Петрограда, огромный, разумный, летающий. Выглядят ламассу как выглядели бы не каменные, а вполне живые сфинксы – однако их чёрные тела покрыты язвами, гнойниками и незаживающими ранами…
Образ: Хитрец;
Движение: Чёрное;
Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d6, сила d10, выносливость d8; шаг:8; защита:8; стойкость: 8;
Навыки: драка d8, внимание d6, запугивание d8; выслеживание d8; провокация d6
Особенности:
Нежить: +2 к стойкости; +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона. Иммунитет к болезням и ядам. Будучи ДК, игнорируют штрафы за ранения;
Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.
Крупный: атакующие противники получают +2 ко всем атакам.
Полёт: благодаря огромным, покрытым чёрными перьями крыльям, ламассу может летать. Он обладает шагом 8 при движении по воздуху и вертикальной манёвренностью 3, т. е. может взлетать вертикально вверх.
Прыжок: Ламассу может прыгнуть на 1d8 клеток в длину и получить +4 к проверкам атак и урона. Тем не менее, при использовании данного манёвра его Защита уменьшается на 2 до его следующего действия. То же самое при аналогичной атаки с воздуха («удар с пике»).
Чуять живых: не получает штрафа за плохую видимость при атаке живых существ.
Вооружение: когти 2d10

Костяной пастырь

Костяной Пастырь выглядит как огромный трёхметровый сгорбленный человеческий скелет, у которого вместо кистей рук огромные костяные зазубренные косы, оттого он похож на какого-то инфернального богомола. Костяной Пастырь никогда не появляется один – его всегда сопровождает свита из нескольких скелетов – от трёх до десяти….

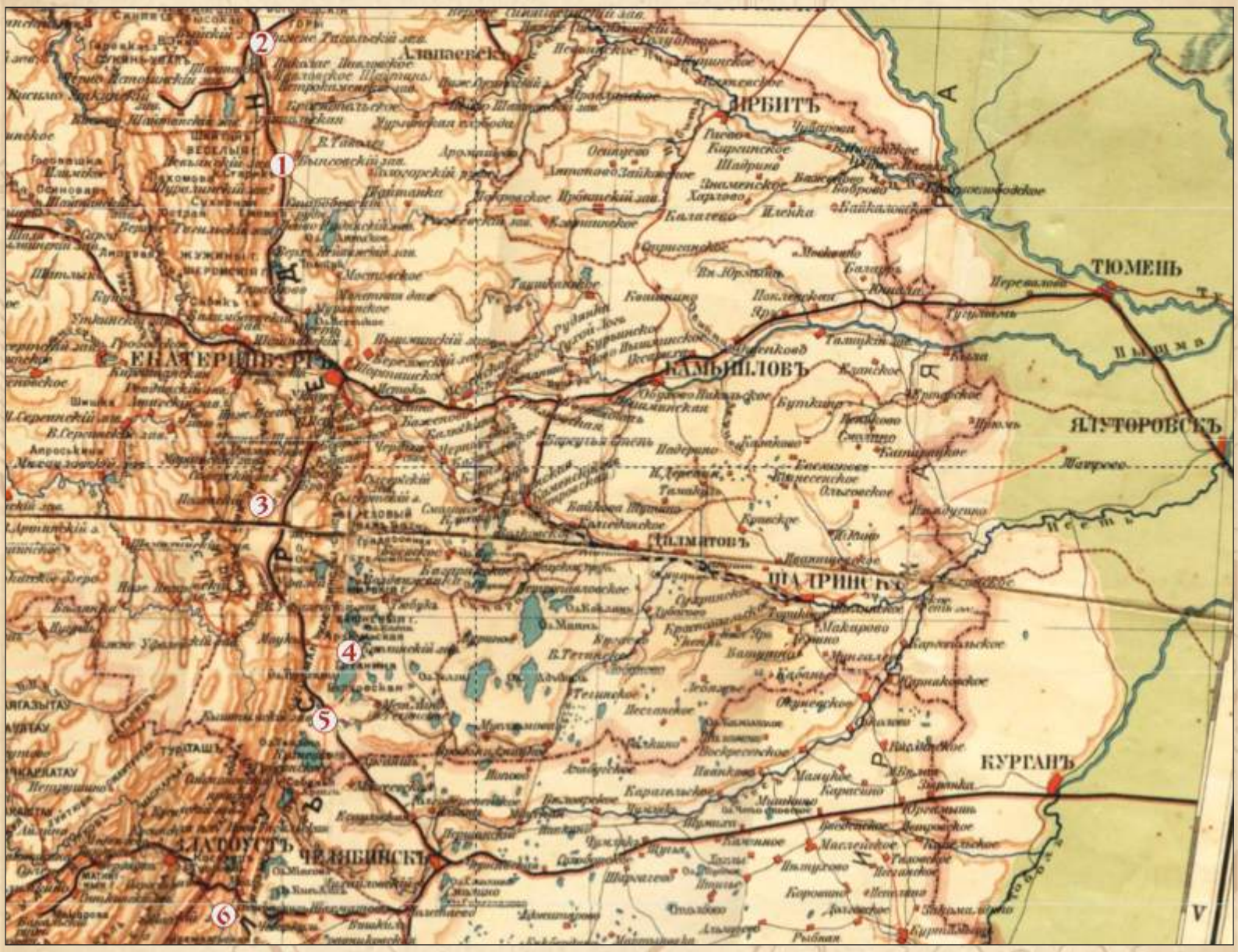
Образ: Лидер;
Движение: Чёрное;
Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d8; шаг: 6; защита: 4; стойкость: 6;
Навыки: драка d8, внимание d4, запугивание d8;
Особенности:
Нежить: +2 при попытке выйти из шока. Прицельная стрельба не наносит дополнительного урона.
Иммунитет к болезням и ядам.
Бесстрашный: иммунитет к страху и запугиванию.
Крупный: атакующие противники получают +2 ко всем атакам.
Ужас: -2. Костяной Пастырь внушает живым первобытный ужас. Персонажи, смотрящие на Пастыря, должны осуществить проверку Страха со штрафом -2.
Присутствие вожака: Союзники персонажа получают +2 к проверкам параметров пока Пастырь с ними;
Вооружение: костяные косы (2d8)

Душегуб

Низшая нежить Чёрного Движения, поднимаемая анархомистиками из ещё живых, но находящихся при смерти людей. Одежда его рваная, поза движения неестественны, а выражение лица абсолютно безумное. Издали он похож на наркомана или душевнобольного, вблизи – на одержимого бесами. Им движет лишь желание мучить, калечить и убивать.

Образ: Боец;
Движение: Чёрное;
Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6, шаг: 6, защита: 5, стойкость: 7,
Навыки: драка d6, внимание d4, запугивание d6,
Особенности:
Нежить: Не получает дополнительного урона от прицельной атаки. Не получает штрафов за ранения. Не подвержен воздействию болезней и ядов;
Бесстрашный: Иммунитет к страху и запугиванию.
Неожиданная прыть: Если Душегуб действует по карте пиковой масти, бег становится для него свободным действием, и он получает черту **боевая ярость+** до конца хода.
Чуять живых: Душегуб получает лишь половину штрафа (округляется вниз) за плохое освещение при атаке живых существ.
Хождение по стенам: Душегубы легко перемещаются по вертикальным или отвесным стенам, в т.ч. и бегом.
Вооружение: когти/зубы (сила + d6).

карта центрального урала



Цифрами на карте обозначены уездные города УрNP, в которых происходит действие игры:

1. г. Невьянск
2. г. Нижний Тагил
3. г. Полевской
4. г. Касли
5. г. Кыштым
6. г. Миасс

карта южного урала